

STAR CRAFT™



P.O. Box 18979 ♦ Irvine, CA 92623

Copyright © 1998 Blizzard Entertainment

Användandet av detta program sker enligt villkoren i det bilagda licensavtalet, som du måste godkänna innan du kan börja använda spelet. Scenario- och baneditorn (Campaign Editor) som ingår i programmet får inte användas i kommersiellt syfte utan endast avsedd för personligt bruk i enlighet med de ytterligare licensvillkor som följer med produkten.

Blizzard Hint Line kostar 85 cent per minut. Minimikostnaden är 85 cent. Den genomsnittliga kostnaden per samtal är 2.50 USD. Gäller endast i USA. Debiteringen påbörjas efter en kort paus. Du undviker debitering genom att lägga på luren omedelbart. Personer under 18 år får endast ringa med föräldrans tillstånd.

Starcraft, Diablo och Battle.net är varumärken och Blizzard Entertainment och Warcraft är registrerade varumärken som tillhör Davidson and Associates, Inc. Alla andra varumärken och varunamn tillhör respektive ägare.



Använder Smacker Video Technology, Copyright © 1994-1998
Invisible Inc. d.b.a. RAD programvara



Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623
USA

+1 (800) 953-SNOW Direktförsäljning, USA
+1 (714) 955-0283 Direktförsäljning, övriga världen
+1 (714) 955-0157 Teknisk support, fax
+1 (714) 955-1382 Teknisk support
+1 (900) 370-SNOW Blizzard Hint Line
<http://www.blizzard.com> World Wide Web
support@blizzard.com Teknisk support online

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Innehållsförteckning

Komma igång (PC)	4
Felsökning (PC)	5
Komma igång (Mac)	6
Felsökning (Mac)	6
Teknisk support	7
Spel med flera deltagare (Multiplayer)	8
Spelanvisningar	12
Kortkommandon	22
Naturtillgångar	23
Terranerna	
Bakgrund	26
översikt	34
Enheter	35
Byggnader	42
Grupperingar	47
Zergerna	
Bakgrund	51
översikt	55
Enheter	56
Strukturer	62
Stammar	68
Protosserna	
Bakgrund	71
översikt	79
Enheter	80
Byggnader	85
Stammar	89
Lista över hjältarna	91
Tack	94

⌘ KOMMA IGÅNG [PC] ⌘

SYSTEMKRAV

Dator: Starcraft kräver en IBM PC eller kompatibel dator med Pentium® 90MHz eller snabbare processor. Datorn måste ha minst 16 MB RAM-minne.

Operativsystem: Du måste använda Windows® 95 eller senare eller Windows® NT 4.0 eller senare för att kunna spela Starcraft på ditt system.

Kontroller: Det krävs ett tangentbord och en Microsoft®-kompatibel mus.

Enheter: En hårddisk med 80 Mb ledigt diskutrymme och CD-ROM-spelare med dubbel hastighet krävs för att kunna installera och spela spelet. För att kunna visa filmsekvenserna måste du ha en CD-ROM-spelare med fyrdubbel hastighet.

Grafik: Starcraft kräver ett Local-bus SVGA-grafikkort som hanterar DirectDraw®. Du måste ha installerat DirectX® 2.0 eller högre på datorn för att kunna spela spelet (DirectX 5.0 ingår på CD-skivan med Starcraft.)

Ljud: Starcraft fungerar med alla DirectX 2.0-ljudkort eller kompatibla ljudkort. För att du ska kunna spela musik måste ljudkortet vara konfigurerat för att spela upp digitalt ljud.

INSTALLERA STARCRAFT

Sätt in CD-skivan med Starcraft i CD-ROM-spelaren. Om datorn kan hantera AutoPlay visas automatiskt en Starcraft-meny på skärmen. Välj "Install Starcraft" i listan med alternativ för att starta installationsprogrammet. Följ instruktionerna på skärmen för att installera Starcraft på datorn. När spelet har installerats läggs det till en genväg till Starcraft på Start-menyn.

Om din dator inte kan hantera AutoPlay kan du klicka på ikonen "Den här datorn" på skrivbordet och sedan välja enhetsbeteckningen för CD-ROM-spelaren. Dubbelklicka på ikonen "Install" och fortsätt som ovan.

INSTALLERA DIRECTX

Se efter att CD-skivan med Starcraft finns i CD-ROM-spelaren. När du påbörjar installationen kontrollerar Starcraft automatiskt om du har tillgång till DirectX 2.0 eller högre. Om du behöver uppdatera din version av DirectX eller installera det för första gången får du ett meddelande om detta. Eftersom du inte kan spela Starcraft utan DirectX rekommenderas du att installera det med en gång om du får ett sådant meddelande.

Om du får problem med Starcraft kan du läsa mer i avsnittet Felsökning innan du kontaktar teknisk support.

BLIZZARD ENTERTAINMENT



FELSÖKNING [PC]



Starcraft kräver att du har installerat Microsoft DirectX 2.0 eller högre och att grafik- och ljudkortet är DirectX 2.0-kompatibla. DirectX 5.0 ingår på CD-skivan med Starcraft och du kan installera det genom att köra "Install DirectX" i listan med alternativ. Det vanligaste problemet med DirectX-spel är drivrutinerna som används till ljud- och grafikortet. Om du får problem med Starcraft bör du alltid kontakta tillverkaren av ljud- och grafikortet (antingen via deras webbplats eller via telefon) för att få information om hur du får tag på de senaste drivrutinerna. De flesta problem har att göra med system som använder för gamla drivrutiner.

Jag får ingen grafik när jag startar Starcraft!

Detta problem brukar ha att göra med äldre eller inkompatibla DirectX-drivrutiner. Starcraft körs i 640x480-läge och när DirectX automatiskt växlar till denna upplösning kan det uppstå problem på vissa grafikort. Du kan manuellt ändra skärmapplösningen till 640x480 med 256 färger genom att gå till Start-menyn och sedan öppna Kontrollpanelen i mappen Inställningar. Klicka på ikonen Bildskärm, klicka på fliken Inställningar och ändra inställningarna för skrivbord och färgpalett.

Starcraft startar som det ska, men när jag har spelat en stund får jag ett meddelande om "DirectSound Error", "DirectDraw Error" eller "Page Fault"!

Dessa problem är kopplade till både DirectSound- och DirectDraw-drivrutinerna som används av systemet. För att kunna rätta till problemen måste du skaffa de senaste DirectX-kompatibla ljuddrivrutinerna från ljudkortstillverkaren, och de senaste DirectX-kompatibla grafikdrivrutinerna från grafikortstillverkaren. Om problemet kvarstår kan du kontakta vår supportavdelning eller läsa igenom Technical Support FAQ på <http://www.blizzard.com>.

Jag hör ingen musik och inga ljudeffekter i Starcraft.

Kontrollera att ljudkortet är kompatibelt med DirectX 2.0 eller högre. Ljudkort som inte kan hanteras av Microsoft DirectX kommer inte att fungera med Starcraft. Installera DirectX 5.0 från CD-skivan med Starcraft. Du bör också kontakta ljudkortstillverkaren för att hämta de senaste drivrutinerna för systemet samt information om hur du installerar dem.

Det brusar under hela spelet.

Detta händer oftast om du använder äldre ljudkortsdrivrutiner. Kontakta ljudkortstillverkaren för att hämta de senaste drivrutinerna. Du kan också kontrollera mixerinställningarna genom att gå till Start-menyn och öppna mapparna Program, Tillbehör och Multimedia. Välj alternativet Volymkontroll. Där kan du ändra mixerinställningarna genom att dra reglagen uppåt eller nedåt.

Varför visas det bara en svart skärm när jag startar Starcraft?

Antingen är grafikortet inte DirectX-kompatibelt eller så använder du en äldre version av DirectX. Du måste installera DirectX 5.0 från CD-skivan med Starcraft och/eller hämta DirectX-kompatibla drivrutiner från grafikortstillverkaren.

Kommer Starcraft att fungera på min Cyrix 6x86-, MediaGX- eller AMD K6-dator?

Ja.

Kan jag köra Starcraft med min 486-processor eller annan processor som inte är av Pentium-typ?

Starcraft har optimerats så att det körs med bäst resultat på en Pentium 90 eller snabbare processor. Processorer som är långsammare än Pentium 90 fungerar visserligen, men programmet kanske inte körs korrekt eller med rätt hastighet.

Finns det något sätt att spela den fullständiga versionen av Starcraft utan CD-skivan?

Nej, du måste ha CD-skivan med CD i CD-ROM-spelaren för att kunna spela fullversionen av spelet för en enskild användare. Mer information om hur du spelar Starcraft på andra system.

Kan jag installera Starcraft på en komprimerad enhet?

Det bör inte vara något problem, men vi rekommenderar det inte av prestandaskäl.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

5

KOMMA IGÅNG [MAC]

SYSTEM KRAV

Dator: Starcraft kräver en Mac OS®-dator med PowerPC®-processor och 16 Mb fysiskt RAM-minne plus virtuellt minne (32 Mb RAM rekommenderas). För Starcraft-spel med flera användare krävs 32 Mb fysiskt RAM-minne.

Operativsystem: Starcraft kräver System 7.5 eller högre.

Kontroller: Det krävs ett tangentbord och en mus. Om du har en mus med två knappar bör du läsa igenom mushandboken för att se hur du konfigurerar den andra knappen för att simulera en kommandoklickning (z).

Enheter: Det krävs en hårddisk och en CD-ROM-spelare med minst dubbel hastighet för att installera och spela. Du behöver en CD-ROM-spelare med fyrdubbel hastighet för att kunna visa filmsekvenserna.

Grafik: Starcraft kräver att datorn kan hantera en upplösning på minst 640 x 480 med 256 färger.

Ljud: Starcraft fungerar med allt Mac OS-kompatibelt inbyggt ljud.

INSTALLERA STARCRAFT

Sätt in CD-skivan med Starcraft i CD-ROM-spelaren. Dubbelklicka på ikonen Starcraft CD och sedan på "Starcraft Installer" för att kopiera nödvändiga spel- och systemfiler till hårddisken. Installeraren visar en förkortad informationsfil. Läs igenom filen, som innehåller den mest aktuella informationen om Starcraft.

FELSÖKNING

Du kan lösa de flesta problem med att köra Starcraft på Macintosh® genom att kontrollera att rätt tillägg har installerats och att det inte uppstår några konflikter mellan dem. Nedan följer en lista med det minsta möjliga antalet tillägg för Starcraft Macintosh:

Apple CD-ROM

DrawSprocket®

Sound Manager (endast för system som är äldre än 7.5.3)

Open Transport (valfritt)

Det enklaste sättet att undvika konflikter mellan tilläggen är att konfigurera en särskild tilläggsgrupp för Starcraft med Extensions Manager Control (eller motsvarande). Välj bara de tillägg som du behöver, spara gruppen och starta om datorn.

BLIZZARD ENTERTAINMENT



TEKNISK SUPPORT



ONLINE SUPPORT

Blizzard Entertainment erbjuder nyheter, uppdateringar av program, produkt demonstrationer, recensioner, teknisk support och mycket annat på följande online-tjänster.

Internet: support@blizzard.com (för IBM-PC)
macsupport@blizzard.com (för Macintosh)

World Wide Web: <http://www.blizzard.com/support.htm>
<http://www.battle.net>

ÖVRIGA SUPPORTTJÄNSTER

Automated Technical Support kan ge svar på de flesta problemen via fax och är för närvarande tillgängligt dygnet runt på: +1 (714) 955-1382.

Du kan också kontakta Blizzard Entertainment via fax eller brev.

Fax: +1 (714) 955-0157

Vi tar emot fax 24 timmar om dygnet och svarar helgfria vardagar mellan klockan 09.00-18.00, lokal tid.

Postadress: Technical Support
Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623
USA

INNAN DU KONTAKTAR OSS PÅ TEKNISK SUPPORT

Har du problem ber vi dig att gå igenom felsökningsavsnittet innan du ringer vår avdelning för Teknisk support. Vi får många samtal varje dag och därför vill vi att du har nedanstående uppgifter framför dig när du kontaktar oss:

- Tillverkaren av din dator och processortyp och -hastighet
- Hur stort RAM-minne du har i ditt system
- Vilken version och typ av operativsystem du använder
- Tillverkaren av ditt grafikkort, ljudkort och modem samt modellen på dessa

Telefonnumret till vår avdelning för Teknisk support är +1 (714) 955-1382, där vi kan nås alla helgfria vardagar mellan klockan 09.00-18.00, lokal tid. Se till att du har penna och papper och att du sitter framför datorn om det är möjligt. TIPS OM HUR DU SPELAR LÄMNAS INTE PÅ DETTA NUMMER. Däremot kan du få tips på vårt 900-nummer, som du hittar på kontaktsidan längst fram i handboken.

BLIZZARD ENTERTAINMENT



MULTIPLAYER



SPEL MED FLERA DELTAGARE



Upp till åtta deltagare kan spela Starcraft både i fristående scenarier eller fälttåg med flera spelare. Varje sida kan styras av antingen en människa eller datorn. När du för första gången startar ett spel med flera deltagare över ett modem, en direktkoppling eller ett lokalt nätverk, kommer du att uppmanas att skapa ett särskilt ID för spel med flera deltagare. Detta ID kommer sedan att användas varje gång du går in i ett spel via någon av de tre anslutningarna. Battle.net kräver att du skapar ett separat Battle.net-ID.

ANSLUTNINGAR

Tänk på att alla spel med flera deltagare begränsas av kvaliteten på samtliga inblandade system. Tung nätverkstrafik, dåliga ledningar, ledningsbrus, latent tillstånd och andra yttre omständigheter kan påverka tillförlitligheten och prestandan negativt.

BATTLE.NET

För: 2–8 spelare

Kräver: En 32-bitars TCP/IP-anslutning till Internet. Kan antingen en fjärranslutning eller en direktanslutning.



Battle.net är Blizzard Entertainments speltjänst på Internet där deltagare från hela världen kan spela mot varandra. Dessutom stöder Battle.net ett världsomspännande rankingssystem, vilket gör att du kan spela mot andra deltagare som ligger på ungefär samma nivå som du. Välj "Battle.net"-anslutningen för ansluta till Battle.net. Om dator är konfigurerad så att den ringer automatiskt kommer Starcraft att ringa upp din Internet-leverantör. I annat fall måste du upprätta en anslutning till din Internet-leverantör innan du kan köra Starcraft. När

du väl är uppkopplad till Battle.net kan du "tjatta" med andra spelare för att arrangera, skapa och gå med i spelen. Du kan hämta specifik information om du trycker på F1 på tangentbordet när du är uppkopplad till Battle.net.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Felsökning: Hör dig för hos din Internet-leverantör om latensnivån på din anslutning och om anslutningen hanterar 32-bitars TCP/IP-program. Om någon av deltagarna har en anslutning med hög latens kan detta resultera i ett instabilt spel. Om du stöter på problem när du ska ansluta dig till Battle.net kan du kontakta Internet-leverantören och be om det senaste 32-bitarsprogrammet för att ansluta till Internet.



IPX NETWORK

För: 2-8 spelare

Kräver: Två eller flera datorer som är kopplade till ett aktivt IPX-kompatibelt nätverk

Du skapar ett spel genom att klicka på "Create". Namnet på spelet kommer att baseras på ditt ID. För att kunna delta i ett visst spel måste du känna till namnet på spelet. Du går med i ett spel genom att markera spelet i listan och klicka på OK.



Felsökning: Kontrollera inställningarna för IPX/SPX-protokollet genom att klicka på ikonen Nätverk på Kontrollpanelen. Om du behöver hjälp med nätverksanslutningen kan du kontakta din nätverksadministratör. Det är viktigt att alla datorerna är konfigurerade för att se samma IPX-ramtyp. Kontrollera alla fysiska nätverksanslutningar. Tänk på att Starcraft endast kan fungera över ett nätverkssegment.



MODEM

För: 2 spelare

Kräver: Två datorer som var och en är utrustad med ett eget modem och en egen telefonlinje

Om du har ett modem installerat på ditt system kommer det modemmet automatiskt att väljas när du anger Modem som din anslutning. Om du har installerat mer än ett modem måste du ange vilket av dem du vill använda.

Spelaren som svarar på uppringningen ska välja "Create Game" från menyn. Den andra spelaren ska välja alternativet "New Number" och ange telefonnumret till den som har skapat spelet. Om detta nummer redan har angetts kan spelaren välja det från en menyförteckning. Om modemerna är korrekt inställda kommer spelet automatiskt att svara på den inkommande uppringningen och upprätta anslutningen.

Felsökning: För att Starcraft ska kunna känna igen ditt modem måste det vara korrekt inställt i Windows 95 eller Windows NT. Kontrollera inställningarna genom att klicka på ikonen Modem på Kontrollpanelen. Klicka på fliken Diagnostik och dubbelklicka på det modem som du vill kontrollera. Windows 95 och Windows NT kommer då att köra en test av ditt modem. Om det rapporteras några felaktigheter bör du kontakta tillverkaren av modemmet. Se till att modemets COM-port inte används av något annat program.

DIREKTANSLUTNING

För: 2-4 spelare

Kräver: Två eller flera datorer som är sammankopplade via serieportarna med en nullmodemkabel.



En spelare måste markera alternativet "Create Game" för att starta ett spel. Om den andra spelaren inte skulle komma med automatiskt markerar han eller hon alternativet "Retry Connection" för att försöka på nytt. Om du vill koppla ihop tre eller fyra datorer för ett direktanslutet spel kan du läsa den tekniska hjälpfilen SERIAL.DOC i katalogen Starcraft.

Felsökning: Kontrollera kabeln för att se till att det är en nullmodemkabel och kontrollera anslutningarna på nytt. Om du använder ett nullmodemkort måste du se till att ett enda kort används. Kabeln måste vara ansluten via serieporten eller COM-portarna på respektive dator, inte via parallellportarna (skrivarportarna). Se till att det inte förekommer några konflikter mellan COM-portarna som används för nullmodemanslutningen och eventuell annan utrustning på respektive system.

APPLETALK NETWORK [MAC]

För: 2–8 spelare

Kräver: Två eller flera Macintosh-datorer som är anslutna till ett aktivt AppleTalk-nätverk.

Skapa ett spel genom att klicka på "Create". Namnet på spelet kommer att baseras på ditt ID. Spelare som vill delta i ditt spel måste känna till spelets namn.

Om nätverket har mer än en Apple-Talk-zon kan du klicka på knappen "Choose Zone" för att välja i vilken zon som Starcraft kommer att söka efter ett spel. Tänk på att Starcraft bara kommer att visa spel i en AppleTalk-zon åt gången.

Felsökning: Kontrollera inställningarna för ditt nätverk i kontrollpanelen "AppleTalk" eller "Nätverk". Läs i användarhandboken om du behöver hjälp med nätverksanslutningen. Kontrollera alla fysiska nätverksanslutningar.



KÖPIERADE SPEL

Åtta deltagare kan spela Starcraft mot varandra med bara en CD. Du skapar en ytterligare programkopia genom att helt enkelt installera Starcraft från CD-skivan med Starcraft på en ytterligare dator. När du ombeds att ange CD-nyckel anger du den CD-nyckel som tillhör din Starcraft-CD. När du kör Starcraft utan CD kan du bara spela spel med flera deltagare som har skapats av den person som kopierade din kopia av Starcraft och som har satt in CD-skivan med Starcraft i sin dator.

En del av funktionerna i Starcraft kan bara användas när du har satt in CD-skivan i din CD-ROM-spelare. Det gäller bland annat fältttåg med en spelare, skapa spel för flera deltagare, spela mot deltagare med andra CD-nycklar och använda Scenario- och baneditorn (Campaign Editor).

BLIZZARD ENTERTAINMENT

SPELANVISNINGAR

ANVÄNDA MUSEN I STARCRAFT

Det mesta av spelet styrs med musen, som du använder på följande sätt:

MARKERING (VÄNSTERKLICKA)

Den vänstra musknappen används för att markera enheter, byggnader, kommandoknappar och platser där order ska verkställas.

AUTOKOMMANDON (HÖGERKLICKA)

När du har markerat en enhet eller grupp kan du använda höger musknapp för att ge intelligenta kommandon som verkställs automatiskt. Macintosh-användare med en musknapp får samma resultat genom klicka på musknappen och hålla ned kommandotangenten (z).

1. Markera en SCV (Space Construction Vehicle – farkost som uppför byggnader och transporterar material).
2. Placera målmarkören över ett mineralfält medan SCV:n är markerad och högerklicka (Macintosh: z-klicka) på mineralerna för att samla in dem.
3. SCV:n går automatiskt till mineralfältet och börjar samla in naturtillgångar.
4. Markera en soldat.
5. Placera målmarkören i ett öppet område medan soldaten är markerad. Högerklicka (Macintosh: z-klicka) på det området för att flytta soldaten.
6. Soldaten flyttar automatiskt till det markerade området.
7. Med funktionen Autokommando kan enheter beordras att utföra logiska uppgifter (flytta, samla naturtillgångar, reparera, attackera) utan en mängd tangenttryckningar och knappkommandon.

SPELA STARCRAFT

Spelet börjar med en grafisk introduktion av Starcraft-världen. Om du vill hoppa över den kan du trycka på blankstegstangenten eller klicka på vänster musknapp. Efter introduktionen öppnas huvudmenyn i Starcraft.

Klicka på alternativet Single Player eller skriv "S" för att påbörja ett spel med en deltagare. Lägg märke till att bokstaven S i "Single Player" visas i en avvikande färg. Detta innebär att den färgade bokstaven är ett kortkommando som du kan använda i stället för att klicka med musen.

Nästa steg är att skapa ditt spelar-ID. Första gången du kör Starcraft ombeds du automatiskt att ange ett nytt ID. Skriv det ID-namn du vill ha och klicka på knappen OK. Klicka sedan på OK en gång till för att börja spela med det ID du just har skapat.

På nästa skärm kan du starta terran-, zerg- eller protoss-kampanjen, starta ett sparat spel eller ett eget uppdrag. Markera Terran Campaign om du vill få tillgång till spelanvisningarna på skärmen.



NATURTILLGÅNGAR (RESOURCES)

Anger hur mycket mineraler och raffinerad vespengas du har samlat ihop, liksom din nuvarande nivå av förnödenheter.

NÄRBILD (PORTRAIT)

Visar en förstoring av den enhet du har markerat.

STATUS

Visar detaljerad information med statistik om en byggnad eller enhet som är markerad på huvudskärmen.

KOMMANDOKNAPPAR (COMMAND BUTTONS)

De olika kommandona som enheten kan använda, som Bygg, Attackera, etc.

MINIKARTA (MINI MAP)

Visar huvudskärmen i fågelperspektiv, vilket gör att du kan se hela slagfältet på en gång. Dina byggnader och enheter visas som gröna rutor. Andra spelares enheter, byggnader och tillgångar visas i olika färger. Denna karta blir alltmer detaljerad när du utforskar områdena som omger din utpost.

HUVUDSKÄRM (MAIN SCREEN)

Utgör det huvudsakliga spelfältet. Här kommer du att kunna se händelserna som äger rum omkring dig i detalj. I det här fönstret kan du markera enheter eller byggnader med musen. När en av dina enheter är markerad omges den av en grön cirkel, som visar att den nu är redo för dina order.

BLIZZARD ENTERTAINMENT



DÖLJ TERRÄNG (HIDE TERRAIN)

Den här knappen används för att visa respektive dölja terräng i minikartan. Det kan bli enklare att upptäcka fienden om du döljer terräng.

MENY (MENU)

Öppnar alternativmenyn i Starcraft.

Save Game (*Spara spel*): Sparar det spel du håller på med för närvarande.

Load Game (*Starta spel*): Startar ett tidigare sparat spel så att du kan fortsätta med det.

Pause Game (*Paus*): Ger dig möjlighet att ta en paus i det spel du håller på med.

Options (*Alternativ*): Öppnar menyerna för hastighet och ljud.

Help (*Hjälp*): Visar en förteckning över tangentkommandon och tips om Starcraft.

Mission Objectives (*Uppdragets mål*): Visar det nuvarande uppdragets förutsättningar för seger.

End Mission (*Avsluta uppdrag*): Avslutar nuvarande uppdrag. Du ombes att bekräfta ditt beslut.

Return to Game (*Återgå till spel*): Stänger alternativmenyn så att du kan återgå till spelet.

Om du spelar som enda deltagare kan du också klicka på Menu-knappen för att göra en paus i spelet.

ETABLERA DIN UTPÖST

Ditt uppdrag är att skapa en liten utpost på en övergiven rymdplattform. I mitten av huvudskärmen finns en kommandocentral (Command Center), ett förråd (Supply Depot), en grupp terranska soldater och en SCV.

1. Placera pilen över kommandocentralen. När du är över en enhet eller en byggnad på den kommandokarta som du kan markera, kommer pilen att förvandlas till en markeringsmarkör.
2. Markera kommandocentralen. När du markerar en enhet eller byggnad omges den av en färgad cirkel. Dessutom visas en beskrivning av det du har markerat i statusområdet längst ner i huvudskärmen.

BYGGA EN SCV

1. Placera pilen på knappen SCV Command. Orden Build SCV visas i en särskild ruta. Lägg märke till att kostnaden för att bygga enheten och hur mycket proviant och material som krävs visas i en ruta som är kopplad till kommandoknappen. Alla kostnader för byggnader och uppgraderingar kommer att visas på samma sätt.
2. Klicka på knappen Build SCV. Detta påbörjar byggnationen av din SCV. I statusområdet kan du se hur byggnationen fortskrider och vilka enheter som står i kö för att byggas.

3. Den färdigbyggda SCV:n visas på huvudskärmen.

4. Om du skulle försöka bygga ytterligare en SCV kommer meddelandet Not Enough Supplies... Build More Supply Depots

(Förnödenheterna räcker inte... Bygg fler förråd) att visas på huvudskärmen.

5. Om du vill se hur mycket förnödenheter du har för närvarande markerar du kommandocentralen eller någon av förråden. Denna information får du även i det övre högra hörnet av huvudskärmen. Du måste ha tillräckligt med förnödenheter för att kunna bygga upp och träna fler enheter, och du måste bygga ett nytt förråd för att kunna öka tillgången på förnödenheter i utposten.



KONSTRUKTION AV BYGGNADER

1. Markera en SCV.

2. Placera pilen över kommandoknappen Build Structure och markera detta alternativ för att öppna Basic Structure-panelen.

3. Dra musen över knapparna och klicka på den som heter Build Supply Depot (Bygg förråd). En grön tonad bild av ett förråd visas på kommandokartan. Det gröna området representerar det utrymme som krävs för byggnaden.



Du kan bara uppföra byggnader om det finns gott om plats i det utforskade området.

Särskilda begränsningar

Kommandocentralerna måste byggas med ett visst minsta avstånd från mineralfälten eller vespensrarna.

Byggnader kan bara uppföras i sådan terräng som anges som lämplig för ändamålet.

Byggnader kan bara uppföras i utforskade områden.

Om du försöker placera en byggnad inom ett förbjudet område kommer den del av byggnaden som befinner sig inom det förbjudna området att visas med rött. Dessutom får du ett meddelande om att varför du inte kan bygga där.

4. Du anger byggnadsplats genom att markera ett område som uppfyller kraven.

När du har valt en lämplig byggnadsplats vänsterklickar du där för att placera ut byggnaden. SCV:n kommer att gå till den markerade platsen och påbörja byggnationen. Lägg märke till att byggnationen inte börjar förrän SCV:n når den markerade platsen. Om det finns hinder vid byggnadsplatsen när SCV:n når den kommer byggnationen inte att kunna påbörjas.

Om du markerar ett nytt förråd när den fortfarande håller på att byggas kommer du att se en statusindikator i statusområdet. Ett statusfält under den markerade byggnaden visar hur mycket skada den klarar innan den förstörs. En byggnad som håller på att byggas är svag i början och blir inte riktigt hållbar förrän den är färdigbyggd.

5. När SCV:n har avslutat byggnationen kan du markera det nya förrådet och se att de tillgängliga förnödenheterna har ökat. Kom ihåg att du får samma information om du markerar din kommandocentral eller tittar i det övre högra hörnet av huvudskärmen.

Genom att uppföra vissa typer av byggnader kan du uppgradera olika enheter. När en sådan uppgradering kan göras drar du med pilen över motsvarande kommandoknapp för att aktivera rutan som visar villkoren för uppgraderingen.

UTFÖRSKNING OCH KRIGETS DIMMA (FØG ØF WAR)

Nu är det dags att börja samla tillgångar i form av mineraler och vespengas. För att kunna öka på dina reserver måste du leta rätt på de mineralfält och vespengejsrar som kan finnas i området. I början kommer trakten runt din kommandocentral och ditt förråd att vara utforskad och visas som stora svarta områden både på huvudskärmen och minikartan.

1. Markera en SCV och därefter knappen Move på manöverpanelen.
2. En målmarkör visas på huvudskärmen. Använd denna för att ange målet för den markerade enheten.



3. Skicka ut din SCV i det okända området till vänster om kommandocentralen. SCV:n kommer omedelbart att gå i den riktningen och utforska alla områden den stöter på.

4. När din enhet går in i okända regioner kommer de att vara synliga både i huvudskärmen och på minikartan. Fortsätt att utforska området direkt utanför din kommandocentral och återkalla SCV:n till startpositionen.

5. Det område som inte längre är inom synhåll för någon av dina enheter eller byggnader blir insvept i dimma. Trots att terrängen i dimman är känd, kommer de enheter som du inte kontrollerar inte att synas på huvudskärmen eller minikartan när de går in i detta Krigets dimma.
6. Om det finns byggnader i ett område som senare sveps in i Krigets dimma kommer dessa att fortsätta visas i senast känt skick.
7. När dina enheter återkommer till de dimhöljda områdena kommer också dina kunskaper om terrängen och eventuella enheter och byggnader i det området att uppdateras.

SAMLA NATURTILLGÅNGAR

1. Du bör ha en grupp mineralfält till vänster om kommandocentralen. Instruera din SCV att samla in dessa mineraler genom att klicka på motsvarande knapp (Gather these Minerals) på manöverpanelen.
2. En målmarkör visas när du flyttar tillbaka musen in i huvudskärmen. Vänsterklicka på det mineralfält du vill utvinna.
3. Du kan också beordra SVC:n att samla tillgångar genom att helt enkelt högerklicka på det mineralfält du vill utvinna.



*Tempelherre bärande den högt prisade
Khadarin Amuletten*



BLIZZARD ENTERTAINMENT

4. Din SCV börjar bearbeta mineralfältet och återkommer självant med resultatet till kommandocentralen. Den kommer att göra om den här proceduren tills mineralfältet är tomt eller tills du ger enheten ett annat kommando.

Nu när du har funnit en mineralkälla är det dags att samla vespengas.



1. Söder om din kommandocentral finns en stor vespengejser. Markera en SCV och placera den intill gejsern.
2. Klicka på knappen Build Structure på manöverpanelen.
3. Dra pilen över knapparna och klicka på den som heter Build Refinery (Bygg raffinaderi). När du har samlat in den mängd gas som anges i rutan klickar du på knappen Build Refinery.
4. Placera bilden av raffinaderiet över vespengejsern. När hela konturen av byggnaden är

grön klickar du med vänster musknapp för att placera den där.

Obs! Om du stoppar en SCV som är på väg till kommandocentralen med en last kommer knappen Gather att ersättas med Return Cargo, som du kan klicka på för att fortsätta leveransen och insamlandet av naturtillgångar.

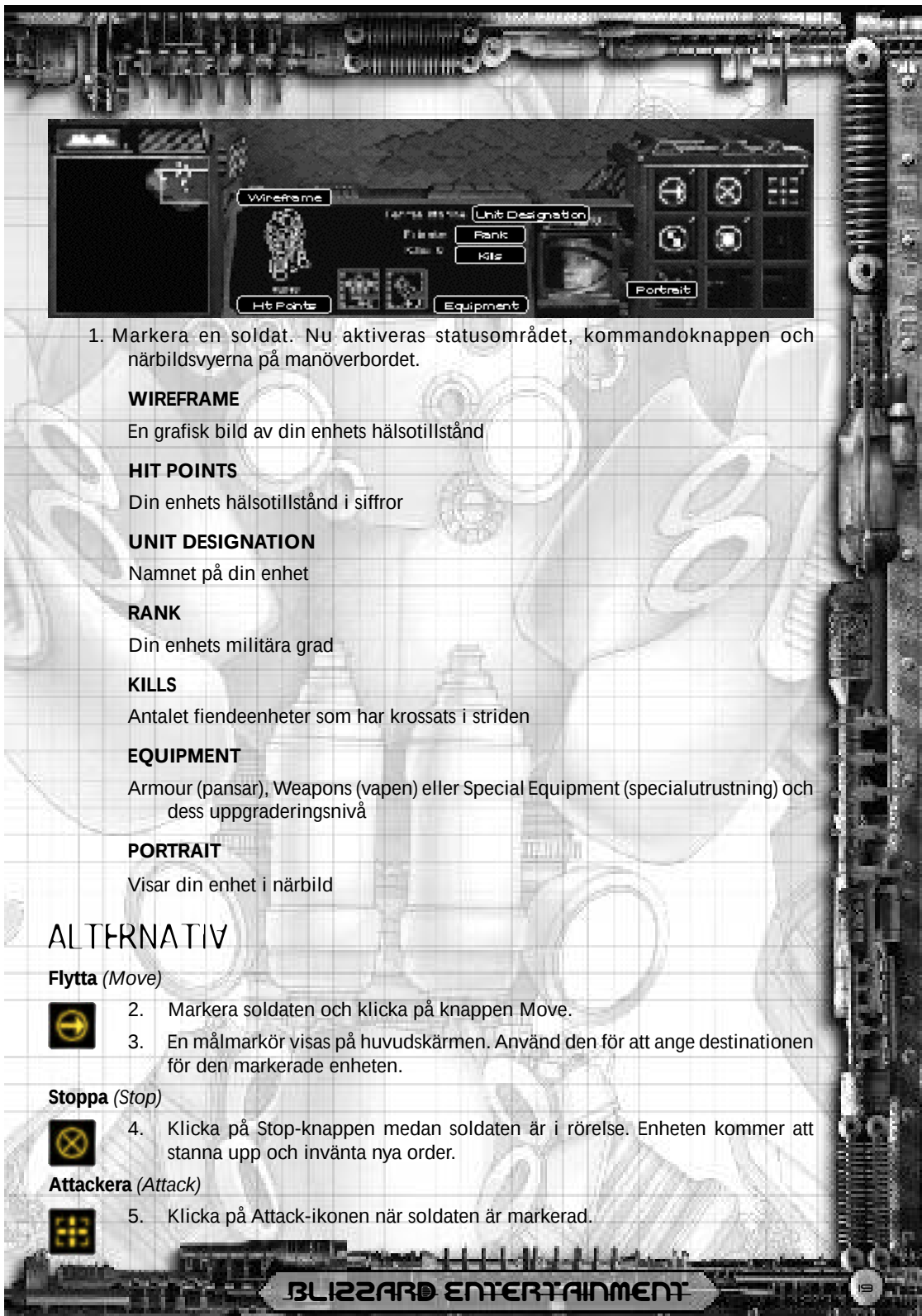
ANVÄNDA KARTÖRNA

Du kan använda antingen minikartan eller huvudskärmen för att ta dig runt i de olika scenarierna

1. Om du använder minikartan markerar du den vita rutan och flyttar runt den genom att hålla ned vänster musknapp samtidigt som du drar kartan till önskad plats.
2. Du kan också markera ett område på minikartan och hoppa direkt dit.
3. Om du använder huvudskärmen placerar du pilmarkören i något av hörnen på skärmen för att automatiskt rulla kartan i pilens riktning.
4. Du kan även använda piltangenterna på det stora eller numeriska tangentbordet för att rulla huvudskärmen i olika riktningar.

ENHETSKOMMANDON OCH SAMMANDRABBNINGAR

Du kan ge kommandon till din enhet när som helst. Alla dina enheter använder de vanliga kommandona, men en del av dem kan även utföra speciella uppgifter.



1. Markera en soldat. Nu aktiveras statusområdet, kommandoknappen och närbildsvyerna på manöverbordet.

WIREFRAME

En grafisk bild av din enhets hälsotillstånd

HIT POINTS

Din enhets hälsotillstånd i siffror

UNIT DESIGNATION

Namnet på din enhet

RANK

Din enhets militära grad

KILLS

Antalet fiendeenheter som har krossats i striden

EQUIPMENT

Armour (pansar), Weapons (vapen) eller Special Equipment (specialutrustning) och dess uppgraderingsnivå

PORTRAIT

Visar din enhet i närbild

ALTERNATIV

Flytta (Move)



2. Markera soldaten och klicka på knappen Move.
3. En målmarkör visas på huvudskärmen. Använd den för att ange destinationen för den markerade enheten.

Stoppa (Stop)



4. Klicka på Stop-knappen medan soldaten är i rörelse. Enheten kommer att stanna upp och invänta nya order.

Attackera (Attack)



5. Klicka på Attack-ikonen när soldaten är markerad.

6. En målmarkör visas på huvudskärmen. Använd denna för att ange det mål som den markerade enheten ska attackera.
7. Markera kommandocentralen som målet. Normalt ska du naturligtvis aldrig attackera dina egna byggnader, men de är lätta att träna på tills du känner dig redo att ge dig på fienden.
8. Markera kommandocentralen medan den utsätts för attack.
9. Byggnadens tillstånd visas i de olika statusindikatorerna.
10. Markera den attackerande soldaten och klicka på knappen Stop för att avbryta anfall.

Patrullera (Patrol)



11. Se till att soldaten är markerad och klicka på knappen Patrol.
12. En målmarkör visas på huvudskärmen. Den använder du för att ange en andra patrulleringsväg (den första är enhetens nuvarande läge). Enheten kommer nu att patrullera mellan dessa två platser. När du är i patrulleringsläge kommer dina enheter att anfalla alla fiendeenheter som de stöter på.
13. Markera soldaten och klicka på knappen Stop för att avbryta patrulleringen.

Håll position (Hold Position)



14. Se till att soldaten är markerad och klicka på knappen Hold Position.
15. Soldaten håller sin position och försvarar den, och lämnar den inte för att anfälla någon fiendeenhet.
16. Markera soldaten och klicka på Stop för att avbryta läget.

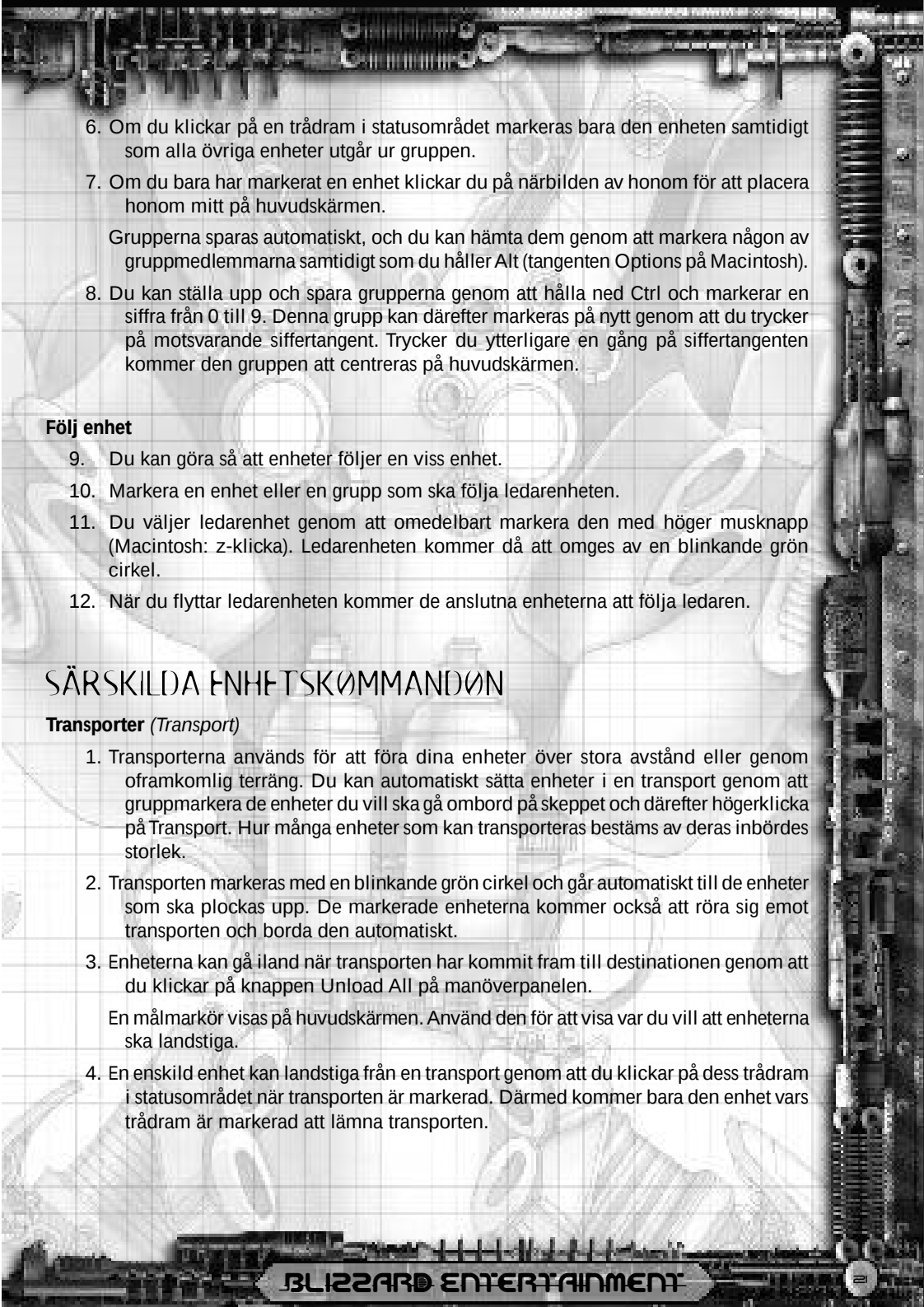
TILLÄGGSÖRDER

Gruppera enheter



1. Du kan gruppera enheter och ge dem gruppkommandon på flera olika sätt. Du kan placera upp till tolv enheter i en och samma grupp.
2. Om du klickar och drar pekaren över huvudskärmen kan du rita en rektangel runt de enheter du vill markera.
3. Dessutom kan du markera grupper genom att hålla ned Skift-tangenten samtidigt som du markerar enheter. När du gör detta läggs enheten till i den aktuella gruppen.
4. Om du håller ned Skift samtidigt som du klickar på en redan markerad enhet kommer den enheten att tas ur gruppen.

5. Om du håller ned Skift samtidigt som du klickar på en trådrum i statusområdet kommer bara den enheten att utgå ur gruppen.

- 
6. Om du klickar på en trådrum i statusområdet markeras bara den enheten samtidigt som alla övriga enheter utgår ur gruppen.
 7. Om du bara har markerat en enhet klickar du på närbilden av honom för att placera honom mitt på huvudskärmen.
Grupperna sparas automatiskt, och du kan hämta dem genom att markera någon av gruppmedlemmarna samtidigt som du håller Alt (tangenten Options på Macintosh).
 8. Du kan ställa upp och spara grupperna genom att hålla ned Ctrl och markerar en siffra från 0 till 9. Denna grupp kan därefter markeras på nytt genom att du trycker på motsvarande sifvertangent. Trycker du ytterligare en gång på sifvertangenten kommer den gruppen att centreras på huvudskärmen.

Följ enhet

9. Du kan göra så att enheter följer en viss enhet.
10. Markera en enhet eller en grupp som ska följa ledarenheten.
11. Du väljer ledarenhet genom att omedelbart markera den med höger musknapp (Macintosh: z-klicka). Ledarenheten kommer då att omges av en blinkande grön cirkel.
12. När du flyttar ledarenheten kommer de anslutna enheterna att följa ledaren.

SÄRSKILDA ENHETSKOMMANDON

Transporter (*Transport*)

1. Transporterna används för att föra dina enheter över stora avstånd eller genom oframkomlig terräng. Du kan automatiskt sätta enheter i en transport genom att gruppmarkera de enheter du vill ska gå ombord på skeppet och därefter högerklicka på Transport. Hur många enheter som kan transporteras bestäms av deras inbördes storlek.
2. Transporten markeras med en blinkande grön cirkel och går automatiskt till de enheter som ska plockas upp. De markerade enheterna kommer också att röra sig emot transporten och borda den automatiskt.
3. Enheterna kan gå iland när transporten har kommit fram till destinationen genom att du klickar på knappen Unload All på manöverpanelen.
En målmarkör visas på huvudskärmen. Använd den för att visa var du vill att enheterna ska landstiga.
4. En enskild enhet kan landstiga från en transport genom att du klickar på dess trådrum i statusområdet när transporten är markerad. Därmed kommer bara den enhet vars trådrum är markerad att lämna transporten.

KORTKOMMANDON

F10	Spelmeny (Game)
Alt+M	Spelmenyn (Game)
Alt+S	Spara spel (Save Game)
Alt+L	Starta spel (Load Game)
Alt+H	Hjälpmenyn (Help)
F1	Hjälpmenyn (Help)
Alt+O	Alternativmeny (Options)
+	Öka spelhastighet (Increase Game Speed)
-	Minska spelhastighet (Decrease Game Speed)
Ctrl+X	Avsluta Starcraft (Exit Starcraft)
Alt+X	Avsluta Starcraft (Exit Starcraft)
Ctrl+Q	Avsluta uppdrag (Quit Mission)
Alt+Q	Avsluta uppdrag (Quit Mission)
Ctrl+M	Musik på/av (Toggle Music On/Off)
Ctrl+S	SFX på/av (Toggle SFX On/Off)
Blanksteg	Fokusera på senaste sändning (Center on Last Transmission)
Ctrl+#	Anvisa grupp nummer (Assign Group #)
#	Markera anvisad grupp (Select Assigned Group)
# en gång till	Fokusera på anvisad grupp (Center on Assigned Group)
Alt+markera enhet	Fokusera på anvisad grupp (Center on Assigned Group)
Skift+Ge kommando	Ställ in vägpunkt (Set Waypoint)
Ctrl+C	Fokusera på markerad enhet (Center on Selected Unit)
Alt+C	Fokusera på markerad enhet (Center on Selected Unit)
Tab	Dölj/visa terräng i minikarta (Hide/Reveal Terrain in Minimap)
Skift+Tab	Växla mellan att visa beskickningsfärger i minikarta (Toggle Diplomacy Colors in Minimap)
	Grön: Dina trupper
	Gul: Allierade trupper
	Röd: Fiendetrupper
Retur	Skicka meddelande (Send Message)
Skift+Retur	Skicka meddelande till alla (Send Message to All)
Ctrl+Retur	Skicka meddelande till de allierade (Send Message to Allies)
Skift+markera enhet	Lägg till/ta bort enhet från nuvarande markering
Ctrl+markera enhet	Markerar samtliga enheter av den typen på huvudskärmen

NATURTILLGÅNGAR

För att kunna bygga upp din armé måste du samla in det råmaterial som behövs för att utveckla och bygga krigsmaskinerna. Det finns två sorters naturtillgångar, och du måste anskaffa båda sorterna för att kunna bygga upp trupper med full styrka.

MINERALER (MINERAL DEPOSITS)

Planeterna längs kanten är oftast försedda med värdefulla mineralkrystaller. Dessa kan smältas ner och användas för att skapa det bepansrade skrovet till rymdskeppen, fordonen och soldaternas rustningar. Även zergerna behöver mineraler för att kunna härda sitt pansar och utveckla ett kraftigt skelett och starka tänder. Det tar tid att samla ihop mineralkrystallerna, och det är bara SCV:erna, drönarna och sönerna som har den utrustning som krävs för att bryta bitar av krystallerna och leverera dem till rätt byggnad.



VESPENGEJSRAR (VESPEN GEYSERS)

Vespengasen har ovanligt hög potentiell energi och är därför mycket värdefull som bränsle till högpresterande motorer och energireaktorer. Zergerna har anpassat sig så att de kan använda oraffinerad vespengas som näring för sin högaccelererande förbränning. Även protosserna måste ha vespen som de använder som katalysatorer i sina psi-drivna maskiner. Gejsrar med denna värdefulla gröna gas finns på många planeter längs Kanten, och många rymdstationer har uppförts i vespenrika asteroidbälten. För att kunna bearbeta och förpacka gasen så att den kan hämtas av de olika raserna måste någon sorts raffinaderi byggas över en aktiv gejsrer.



Även om en enskild gejsrer har en obegränsad tillgång av gas, kommer den att "kollapsa" efter en viss tid, och därefter kan man bara utvinna och raffinera mycket små mängder av gas ur den. Klokä befälhavare gör bäst i att leta upp en obearbetad gejsrer för att säkerställa att det finns tillräckligt med bränsle.

SCENARIO- OCH BANEDITORN

[CAMPAIGN EDITOR]

Scenario- och baneditorn i Starcraft används för att skapa ett obegränsat antal fältslag. Dessa fältslag kan både spelas av en eller flera deltagare och består av ett antal kartor, uppdragsinstruktioner, särskilda förutsättningar för respektive karta och specialattribut för enheterna. I spel med flera deltagare överförs Scenario- och baneditorns filer automatiskt till andra deltagare för att det ska vara lätt att utforma, skapa och omedelbart spela ett scenario mot en eller alla motståndare.

Scenario- och baneditorn innehåller ett detaljerat programmeringsspråk i ett tillgängligt format som är lätt att lära sig. Dessa "triggers" används i stället för komplicerad programmeringskod för att både nybörjare och vana användare ska kunna skapa en detaljerad värld att spela i.

Den omfattande hjälpfilen på CD-skivan med Starcraft innehåller detaljerade beskrivningar om hur du använder Scenario- och baneditorn i Starcraft. Där får du också tips om hur du skapar kartor och uppdrag.

Editorn innehåller

- Ett effektivt triggerspråk som gör att du kan skapa "orsak och verkan"-satser som kan användas i hela fältslaget.
- Möjlighet att skapa kartor i storlekar från 64x64 till 256x256, liksom rektangulära kartor som till exempel i storlek 256x64 eller 96x128.
- Tillgång till samtliga enheter och byggnader i spelet, inklusive hjältar av alla raser.
- Möjlighet att ställa upp styrkor där alla spelare i ett spel med flera deltagare utrustas med samma förutsättningar för seger eller andra villkor.
- Möjlighet att ändra statistiken för var och en av de enskilda enheterna och byggnaderna.
- Regionerna kan definieras och namnges för att ange händelser som ska inträffa inom särskilda områden på kartan.

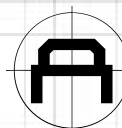
TERRON



STARCRRAFT

HISTORIEN BAKOM TERRANERNA

VÄSTRA CIVILISATIONENS UNDERGÅNG



Trots att teknologier och världskulturen utvecklades snabbt under tjugonde århundradet så bleknade framåtskridandet i jämförelse med det till synset våldsamma hopp i utvecklingen som skulle komma. I slutet av det tjugoförsta århundradet hade mänskligheten sett stora förändringar i världen som aldrig tidigare förekommit.

Nya radikala teknologier utvecklades i rasande fart och medförde ökad tillgång till avancerade datorer och informationsdatabaser, till och med hos de mest avlägsna nationerna på jorden. Under vakan på kampanjen "Fördrivandet av kommunismen från de östra nationerna" blev kärnvapen tillgängliga i överflöd. Den internationella maktstrukturen som tidigare definierats genom tillgången till kapital och militär överlägsenhet krossades då tredje världens nationer kom att utmana supermaktens ekonomiska och militära makt.

Då de manipulativa skaparna av cybernetik, kloning och gensplittring var på kraftig frammarsch i de allmänna forumet, utmanade militanta humanister och religiösa fanatiker rättigheterna hos de privatägda koncerner som tjänade på genetiska experiment.

Miljontals människor fick förstärkta krafter genom cybernetiska implantat och andra kom att manifesteras mot mindre fysiska mutationer som sträckte sig från höga sinnen till avancerad telepati. Dessa dramatiska förändringar inom den mänskliga genpoolen orsakade utbredd panik bland många av de fundamentala humanist grupperna.

Teknologin fortsatte att utvecklas och spridas och befolkningsmängden steg i höjden. I slutet av det tjugonde århundradet fanns det nära sex biljoner människor på jorden. Inom trehundra år steg siffran till 23 biljoner. Miljöförstöring, bristen på naturresurser och billigt bränsle bidrog till att världens ledare sökte nya tillvägagångssätt att nära tillväxten för nationens innevånare. En populär åsikt var den att världen gick mot en oundviklig undergång då en våg av överbefolkning och genetisk förändring svepte över jordklotet.

DEN NYA ÖRDNINGEN

Den 22:a november år 2229 grundades the United Powers League. UPL blev senare den ultimata nyfödseln av en vision om en enad mänsklighet som nu hölls samman av de inte längre förekommande Förenade Nationerna. Denna nya ordning omfattade och styrde nära 93% av jordens befolkning och misslyckades bara med att kontrollera ett fåtal labila Sydamerikanska stater. UPL bildades på en grundidé om 'upplyst socialism' men använde sig ofta av brutala fascistiska polisinsatser för att upprätthålla den allmänna ordningen. UPL hade kontroll i nära 80 år och började föra ett stelbent program som kunde ena mänsklighetens olika kulturer för evigt. Stora framsteg gjordes i kampen för att bekämpa de svåra separationerna mellan raser och Unitarite Commisions bannlyste många av världens äldsta religioner. Engelska bestämdes som det globala språket och ersatte många uråldriga språk som kompromisslöst bannlystes i sina hemländer.



Även om religioner bannlystes officiellt av UPL, höll organisationen en nära nitisk tro på "männslighetens uppdelning". Dessa halv-religiösa lärosatser krävde omedelbar utrotning av alla icke livshämmande karaktärer eller mutationer i den rena mänskliga genpoolen. Fanatiska UPL anhängare och forskare enades om att förändringar, cyberteknik och användandet av psykoaktiva droger ledde till de mänskliga rasernas förfall. UPL ledare formade en utförlig plan som försäkrade att mänskligheten skulle framhärda oskadad av den frestande påtryckningen från radikala teknologier.

Likt de blodiga inkquisitionerna som rasade över Europa åtta hundra år tidigare, verkställde UPL en av de hårdaste programmen i världen, som någonsin påverkat mänskligheten - Projekt Rening. Detta folkmord var regeringens sista lösning i frågan om att rena mänskligheten. UPL trupper sökte igenom varje nation på jorden och radade upp oliktankande, hackers, syntetiker, cybernetiskt förbättrade, teknikpirater och brottslingar av alla slag. Denna globala kampanj resulterade i att man fick bukt med nära 400 000 000 människor. Världsmedia, som nu strikt kontrollerades av UPL, konfiskerade bilder från det fruktansvärda våldet och höll jordens befolkning omedveten om de faktiska ohyggligheter som begicks.

Trots deras fruktansvärda handlingar, lyckades UPL att avancera många grundläggande teknologier. Forskningsprojekt som legat slumrande i århundraden återupptogs under UPLs kontroll. Rymdforskningsprogrammen från mitten på tjugohundratalet, som övergavs av de amerikanska och ryska regeringarna på grund av kraftiga nedskärningar i budgetar och ökande politiskt sabotage, lade grunden för en ny era av rymdforskning. Kopplingen mellan cryogenisk dvala och warp-driven teknologi resulterade i möjligheten att resa till stjärnorna. Inom 40 år grundade UPL

kolonier på månen och på många planeter inom Det Terranska solsystemet.

Under denna tid planerade en ung forskare vid namn Doran Routhe att sammanföra sin makt inom UPL. Oberörd av vulgariteterna med Projekt Rening, var Routhe som besatt att grunda kolonier på världar bortom Den Terranska sektorn. Routhe var övertygad om att upptäckten av nya mineraler och alternativa bränslekällor på de fjärran världarna skulle göra honom till en av de mest inflytelserika männen på jorden. Genom sina politiska kontakter och personliga framgång kunde Routhe fånga tusentals av UPLs fångar för användning som försökskaniner för hans hemliga planer.

Fångarna som var dömda till avrättning enligt Projekt Rening, transporterades till Routhes privata laboratorium. Routhe planerade att skicka fångarna för att kolonisera de fjärran världarna och beordrade sina anställda att förbereda 56 000 fångar inför en långsiktig cryogenisk dvala. Han bokförde de olika mutationerna och cybernetiska förbättringarna hos fångarna och skrev in alla data i en ny revolutionerande superdator. Denna Artificiella Telepatiska Logiska Analys System, som gick under namnet ATLAS, behandlade den genetiska informationen och var kapabel att förutse vilka fångar som skulle överleva den kommande utmaningen. Endast 40 000 av fångarna överlevde under de fruktansvärda förhållandena. Dessa 40 000 lastades på fyra gigantiska, automatiska rymdtransportfarkoster. Då fångarna förbereddes för den cyrogeniska hypersömnen, lastades skeppen med tillräckligt med utrustning, matransoner och hårdvara till deras hjälp då de nådde sina mål. Navigationsinstrumenten var programmerade med koordinaterna för den fjärrand planeten Gantrij VI. Allt föreföll vara perfekt planerat, men inte ens Routhe kunde ha föreställt sig att fångarna skulle ha sånts iväg till en säker död i utkanten av galaxen.

DE LANDSFÖRVISADE OCH DEN LÅNGA SÖMNNEN

ATLAS installerades på den första transportfarkosten, Nagglfar. Ytterligare tre farkoster - Argo, Sarengo och Reagan - programmerades för att följa Nagglfar då det sköts ut i rymdens tomrum mot Gantris VI. Under denna färd som senare generationer skulle komma att kalla "Den långa sömnen", fortsatte ATLAS att överse människornas cryogeniska status. Då den utvärderade de otaliga mutationerna och förbättringarna i fångarnas upptäckte ATLAS en kraftig muterad ras i några existerande DNA. Även om denna mutation fanns dock i endast en procent av fångarna, föreföll den förstärka det latent psioniska potentialen i den mänskliga hjärnan. ATLAS kalkylerade att om fångarna överlevde i sin nya miljö skulle många av dem kunna dra fördel av den psioniska mutationen inom bara ett fåtal generationer. Dessa upptäckter bokfördes och skickades tillbaka till jorden, direkt till Doran Routhes loggbok.

Resan som bara skulle ta ett år blev drastiskt mycket värre. Vid någon punkt under resan stängdes navigationssystemen kopplade till ATLAS från och raderade inte bara Gantris VI koordinater utan även jordens. De fyra skeppen, med sin hjälplösa last, reste i blindo i rymden i ljusets hastighet i nära trettio år.

Till sist drabbades de warp drivna motorena på de fyra transportfarkosterna av kritisk hårdsmälta. Efter tjugoåttå års rymdfärd, kom de gigantiska skeppen fram till gränsen till ett beboligt stjärnsystem. Omkring 60 000 ljusår från jorden, då motorena gick sönder och batterierna till respiratorerna var nästan slut, startade skeppen sina nöddatorer och färdades panikartat mot den närmast beboliga världen i systemet.

Reagan och Sarengo kraschlandade i en

värld som senare skulle döpas till Umoja. Sarengo hade drabbats av väldiga systemfel under sin atmosfäriska nedstigning och kraschade på planetens yta och dödade 8 000 passagerare. Reagan var mer lyckligt lottad och genomförde en mer kontrollerad landning. Då en farkost hade landat avaktiverades hypersömnskammrarna och de överlevande började sakta att vakna upp. Passagerarna försökte förgäves lista ut var de var och hur länge de hade "sovit", då ATLAS hade raderat all data om deras resa ur databaserna.

Argo landade på den röda planeten Moria. Dess passagerare mötte samma öde som de ombord på Reagan, all data var raderad. Bara passagerarna på Nagglfar hade tillgång till skeppets datorer för att urskilja sin svåra situation. De hade direkt tillgång till ATLAS och fick sina farhågor om att de aldrig skulle få se jorden igen bekräftade då de hade landat på den tempererade planeten Tarsonis. Nagglfar var skadat och helt oreparerbart. De överlevande landsförvisade började nu sprida sig över de tre världarna och försök att bärga sina demolerade skepp i ett försök att finna en tillflyktsort i sin nya omgivning.

DE KÖNFEDERADE OCH DEN NYA VÄRLDEN

Innevånarna på varje planet arbetade för att överleva i vad de kallade den "Nya världen". Omedvetna om att deras kamrater befann sig på andra planeter i närheten, gjorde de kringflackande Terranernas tappra försök att utvinna alla resurser de kunde finna. Terranerna levde isolerade i årtionden utan möjligheter att kommunicera mellan planeter då deras skepp var plockade på nödvändigt material. På en relativt kort tid grundade de tre isolerade Terranska grupperna, systerkolonier i de tre världarna och även om det skulle ta minst 60 år innan de tre kolonierna skulle återförenas genom rymdresor, växte var och en av dem till





välbärgade , självförsörjande samhällen. Tarsonis, den största och mest tekniskt avancerade kolonin, utvecklade snart en andra generationens sub-warp motor. Detta tillät deras skepp att utforska myriaden av planeter i den omgivande solsystemet och ledde till att de snart fann andra överlevande från den Långa sömnen.

När de äntligen återförenats drog kolonierna fördel av sin ömsesidiga handel och varuutbyte. Även om Tarsonis pressade Umoja och Moria att gå med i en samlad regering, vägrade de två kolonierna. Tarsonis flottan fortsatte att utforska den delen av rymden som kom att kallas Koprulu sektorn.

Genom att bilda kolonier på sju andra världar inom systemet bidrog det till kraftig ökad tillväxt för Tarsonis militära makt. En ny regering, som döptes till den Terranska Konfederationen, grundades av de Tarsoniska kolonierna. Den Morianska kolonin, som hade dragit fördel av att ha den största gruvverksamheten i sektorn började frukta att den nya Konfederationen skulle gå in och styra deras lukrativa verksamhet. Följaktligen grundades den Kel-Morianska unionen och blev ett suspekt partnerskap mellan företag. Som skulle förse hjälp med militära insatser till alla gruvsvällskap som var underkuvade den Konfedererade policyn. Spänning uppstod mellan de Konfedererade och Kel-Morian unionen som ledde till upptakten för "det stora gruvkriget".

Det stora gruvkriget pågick under nära 40 år, tills de Konfedererade till sist "förhandlade" till sig fred med Kel-Morian unionen. Även om Kel-Morian unionen behöll sin form, blev alla stödjande gruvsvällskap forcerade under de Konfedererades vingar. Umojan kolonin bildade, efter att ha sett det brutala övergrepp de Konfedererade gjorde, de Umojanska Protektoratet. Denna nationalistiska milis skulle verka för att hålla dess koloni fritt från de Konfedererades

tyranni. I en slutanalys försäkrade det stora gruvkriget de Konfedererades position som den dominerande faktorn i Terranskas maktstruktur.

De Konfedererades makt fortsatte att växa tills dess 'Prospektorer' övertog värld efter värld med sin hänsynslösa expansionskraft. Piratligor och radikala militärorganisationer började växa fram mer frekvent allt eftersom de Konfedererade styrkorna fortsatte övergreppet på befolkningen. En av bästa exemplen på revolt mot de Konfedererades policy är Rebellupproret i Korhal.

REBELLUPPRORET I KORHAL

Korhal var en av de första världarna som grundades av Tarsonian-kolonisterna. Korhal var en värld av välstånd och upplysning, som bidrog till framgångarna i den militära och teknologiska utvecklingen för de Konfedererade. Även om de Konfedererade drog fördel av Korhals fortsatta produktivitet var innevånarna i kolonin bittra över deras påtvingade anknytning till de korrumperade Konfedererade senatorerna. I ett försök att återta deras oberoende, startade befolkningen i Korhal åtskilliga upplopp mot den Konfedererade milisen. De Konfedererade svarade och förklarade undantagstillstånd i kolonin. Detta retade befolkningen ännu mer och konflikten trappades upp och resulterade i kaos. De Konfedererade fruktade att om deras mest värdefulla och bortskämda koloni skulle vända sig mot dem, så skulle även alla de andra göra revolt. Beslutet kom att krisen i Korhal skulle avslutas med alla medel. Korhal blev ett tydligt exempel för alla kolonierna i Konfederationen.

En dynamisk Korhaliansk senator vid namn Angus Mengsk tog sig an uppgiften att formalisera grundtanken hos sina medborgare. Deras oförnekliga rop om frihet var påtagligt då Mengsk förklarade krig mot de Konfedererade. Med en förmåga att



uppvigla medborgarna till en patriotisk masshysteri lyckades Mengsk med folkets hjälp att tillfångata alla Konfedererade anhängare i Korhal. Mengsk lyckades få respekt och beundran från folket och de kämpande kolonierna genom att gå ut med officiella uttalanden om att de Konfedererade inte längre hade makt över Korhal.

De Konfedererade, som kämpade för att få grepp om situationen, drog ur deras styrkor från Korhal och deras rymdflotta från dess atmosfär. Mengsk och andra ledare för revolten trodde att de hade vunnit sitt oberoende och firade sin seger över de Konfedererade. De Konfedererade, som visste att en märkbar förlust i Korhal skulle uppmuntra andra kolonier att göra revolt, planerade att återta planeten med mer diskreta medel.

De Konfedererade skickade tre av sina skickligaste lönnmördare, som endast var kända som spöken, för att eliminera Mengski och hans anhängare i Korhal. Senatorns huvudlösa kropp, tillsammans med hans fru och barns, hittades morgonen efter på balkongen på ett av tornen till deras fort liknande högkvarter. Mengsks huvud återfanns aldrig. Mordet bidrog till att försvaga revolten, men gav också nya krafter att skapa den största fiende Konfederationen någonsin skulle möta...

Arcturus Mengsk, en respekterad Konfedererad prospektör och affärsman, tog inte nyheten om mordet på hans familj väl. Arcturus, som arbetat som prospektör i flera år, visste hur långt Konfederationen skulle gå för att nå sina mål. Han var ointresserad av större sektor politik och var chockad och skämdes en aning för de handlingar hans far hade gjort på Korhal. Han drömde dock att hans familj dödades endast för att statuera ett exempel. Deras död upprörde Arcturus mycket och föranledde honom att strunta i sin lovande framtid och ta en annan väg mot hämnd.

Efter att ha sammanträtt med de olika militanta grupperna som hade följt hans far, lyckades Arcturus att bilda en imponerande men något luggsliten armé. Mengsks hejdukar slog till skoningslöst mot flera Konfedererade baser och förläggningar och orsakade de Konfedererade flera miljoner krediter i mänskligt värde, maskiner och utrustning. De Konfedererade beslöt sig för en slutlig lösning på problemet då ryktet om en hemlig allians mellan Mengsks grupp och det Umojanska protektoratet. En skur av en tusen Apocalypse-klassade kärnvapenmissiler riktades mot Korhal från den avlägsna Konfedererade huvudstaden på Tarsonis. Över 4 000 000 människor förintades i den skoningslösa attacken. Inom loppet av en sekund hade den framgångsrika kolonin Korhal förvandlats till inget mer än en brännhet glob, bestående av svärtat glas och rörande skepnader.

Nyheten om förintelsen nådde Mengsk på en hemlig bas inom det Umojanska protektoratet. Arcturus och hans hejdukar hade inget att förlora och beslöt sig under en dag i sorg, att krossa de Konfedererade en gång för alla.

De kallade sig Korhals söner och vare en samling av frivilliga, som snart gjorde sig ett namn i sektorn och var de mest eftersökta revolutionärerna. Korhals söner slog till ljudlöst och effektivt, och vann åtskilliga segrar över de Konfedererade. Trots att varje strid vanns i rättvisans namn, porträtterades Arcturus som en galning och en terrorist i de Konfederations-kontrollerade medierna. De flesta kolonier vägrade inhysa eller hjälpa den laglösa truppen eller några av deras anhängare. Trots detta och med otroligt dåliga odds gav aldrig Mengsk upp kampen mot de Konfedererade. Än idag, fortsätter Korhals söner att ställa till oreda för de Konfedererade stormstyrkorna med sitt arbete för frihet i sektorn.



KRIG

De olika koloniära makterna och piratmiliser fortsatte att bråka med de Konfedererade styrkorna. Även om många grupper var konstant osams med varandra, fortsatte den Terranska närvaron i Koprulu sektorn att stärkas och expanderas. Dessa triviala käbbel skulle snart sluta så snart som de Terranska kolonierna fann sig mitt i en strid av episka proportioner.

Utan varning, steg en flotta på femtio främmande krigsskepp ner från atmosfären till den fjärran kolonin Chau Sara. De massiva jagarna öppnade eld mot den icke beredda kolonin och fortsatte att decimera varje bebodd bebyggelse på planeten. Denna oöverträffade attack överraskade de Konfedererade styrkorna och förvirrade Terranska jagare. Även om de aldrig mött främmande rymdvarelser av något slag tidigare, försvarade de sig mot denna nya mystiska fiende.

De Konfedererade beordrade en klumpig motattack mot den främmande flottan då det tog sig fram mot Mar Sara, den andra Terranska planeten. Den främmande flottan, som identifierade sig som Protosserna, drog mystiskt tillbaka sina styrkor och skonade kolonin. Inom en kort stund efter upptäckte man närvaron från en ny främmande varelse i utkanten av Mar Saras atmosfär. Dessa insektsliknande inkräktare var väldigt olika Protosserna, som attackerade kolonin tidigare.

Ingen Terransk enhet kunde svara mot den störande närvaron av inte bara en, utan två, märkliga främmande varelser inom deras kolonier. De överrumplades och lamslogs av en paranoid skräck över den kraftigt ökade floden av främmande inkräktare som tog sig fram till hjärtat av de krigshärjade Terranska sektorn.



ÖVERSIKT ÖVER TERRANERNA

Terranerna är mästare i överlevnad efter att ha tvingats anpassa sig till en hård tillvaro på de livlösa världarna i galaxens utkant. Utan att ha Protossernas avancerade teknologi eller naturliga skickligheten som Zergerna, består deras militär av en varierande blandning av enheter. Med tex den effektiva och utvecklingsbara marinsoldaten (Marine) till den vältränade spionpiloten, är Terranerna en ihärdig samling som är tämligen ovilliga att överge sitt territorium.

Trots de förluster denna unga ras har lidit, har Terranerna lyckats sprida sig från värld till värld, med tron på sig själva att de kan stå emot alla attacker.

Mobila Byggnader

Nyckeln till överlevnad för Terranerna är flexibilitet. Deras primära byggnader är utrustade med inbyggda jetmotorer som möjliggör flygning på låg höjd och tillåter snabba byten av plats. En svävande byggnad är okapabel att utföra några av sina normala uppgifter. De byggnader som har lagts till och kopplats en mobil byggnad och lämnats kvar kommer inte att fungera. Då en primär byggnad än gång har landat, återfår den dess normala funktioner, även om den övergivna utbyggnaden kvarstår som oanvändbar. De nomadiska förmågorna Terranerna besitter, tillåter dem inte bara att resa mellan en resursutvinningsplats till en annan, utan också att smita ifrån annalkande attack. Till sist om den lämpliga primära byggnaden är instruerad att landa bredvid en övergiven utbyggnad, om än uppbyggd av fientliga Terraner, kan den övertas och börja användas.

Kritisk byggnadsförstörelse

Den primära nackdelen med den modulära och ofta improviserade teknologin som används av Terranerna är att deras byggnader är särskilt känsliga för omfattande skador. Sprängda Vespene cisterner och plötsliga strömbrott kan orsaka redan skadade byggnader att kollapsa, även om de inte längre är direkt attackerade. Varje Terransk byggnad som är allvarligt skadad hamnar i den "röda zonen", vilket innebär att byggnadens träffpoäng (Hit Point bar) är röd. En så pass skadad byggnad kommer att fortsätta att förlora träffpoäng, såvida den inte repareras tillräckligt för att dess träffpoäng visas i Gul eller Grön status.

Stöd

Med undantag för utbyggnader, har alla Terranska byggnader innbyggda elverk och behöver inte extra stöd eller resurser då de en gång konstruerats. Efter som alla utbyggnader är försörjda av den byggnad de är kopplade till, kommer de att stängas av om den primära byggnaden är förstörd eller fränkopplad.

Terranska soldater och fordon kräver dock ett konstant förråd av mat, bränsle och reservdelar som tillhandahålles av förråd (Supply Depots). Den aktuella nivån på tillgänglig proviant (Supplies) visas i det övre högra hörnet av huvudskärmen. Varje förråd (Supply Depots) kommer också att visa aktuell utrustningsstatistik när de markeras. Om det inte finns tillräckligt Utrustningsdepåer för att understödja det aktuella antalet Terranska styrkor, kommer träningen eller tillverkningen av extra enheter att omöjliggöras till ett tillräckligt antal förråd (Supply Depot) är uppbyggda.

TERRANSKA ENHETER

Soldat (Marine)

Roll: Bepansrad infanterist

Beväpning: Stridsdräkt m/CMC-300/400

8 mm C-14 automatkarbin "Impaler"

Soldaterna utgör den främsta försvarslinjen i de flesta terranska kolonier. Flertalet av männarna är före detta kriminella eller rebeller som har genomgått ett obligatoriskt neuralt resocialiseringsprogram. Efter att ha fråntagits sina tidigare lojaliteter och ideologier är dessa dödsföraktande män och kvinnor nu redo att försvara konfederationen med sina liv.

Den stridsdräkt som bärs av konfederationens soldater är anpassad för operationer i yttre rymden och farliga miljöer. Den står emot beskjutning av de flesta handeldvapen, har ett livsuppehållande system och ger ABC-skydd (mot atomvapen, biologiska vapen och kemiska vapen). C-14-karbinen fyrar av åttamillimeters metallspetsar i överljudshastighet. Ammunitionen är framtagen för att ge maximal genomslagsförmåga i samtliga pansartyper. Karbinen använder ett kondensatorsystem för att avfira korta, kontrollerade eldskurar för att spara ammunition och energi.



Eldvampyr (Firebat)

Roll: Bepansrad kavallerist

Beväpning: Tung stridsdräkt m/CMC-600

Plasmabaserade eldkastare "Perdition"

Liksom de vanliga infanterisoldaterna är de flesta eldvampyrer individer som har resocialiserats av konfederationens myndigheter. De är utrustade med kraftfulla, ammonterade eldkastare och tjänstgör som attackstyrkor inom de olika terranska milisgrupperna. Eldkastarna har visserligen bara begränsad räckvidd, men orsakar omfattande skador. Stridsdräktarna ger extra skydd mot eld och värme, men är väsentligt tyngre än infanterisoldaternas skyddsdräkter.





StimPack

De senaste versionerna av infanteristernas och eldvampyrernas stridsdräkter innehåller ett kemiskt system som är fyllt med en potent blandning av syntetiskt adrenalin och endorfiner, kopplat till en kraftfull psykotropisk aggressionsförstärkare. När StimPack aktiveras blir användaren väsentligt snabbare och får mycket bättre reflexer. Användningen kan dock medföra vävnadsskador. Sömnlöshet, viktminskning, skakningar, slaganfall, mani, paranoia hallucinationer, omfattande inre blödningar och nedsatta hjärnfunktioner är alla biverkningar som faller inom gränserna för vad konfederationens myndigheter anser vara acceptabla.



Fantom (*Ghost*)

Roll: Underrättelse- och spionager

Beväpning: Skyddsdräkt för farliga miljöer

25 mm granatgevär m/C-10

Kamouflagenhet (specialutrustning)

Fantomerna är ett framgångsrikt resultat av kombinationen mänsklig utveckling och fysisk anpassning. Dessa agenter är födda med en enorm psionisk förmåga och hålls ända från födelsen isolerade av konfederationens myndigheter, och utbildas att kanalisera sin psioniska energi för att öka den egna kraften och uthålligheten. I förebyggande syfte opereras energidämpande enheter in i alla fantomer.



Kamouflagenhet (*Cloak*)

Dessa agenter mest skrämmande förmåga är att kunna dölja sig själva helt och därigenom undgå att upptäckas av fienden. Denna osynlighet har lett till demoraliserande rykten om fantomernas taktik på slagfältet. Äldre modeller av fantomernas skyddsdräkt är inte alltid utrustade med en kamouflagenhet, men kan i utrustas med en sådan i efterhand, även ute i fält.

Lockdown-granater (*Lockdown*)

Granatgeväret C-10 laddas vanligen med högexplosiv ammunition, men kan även laddas med Lockdown-granater som tillfälligt slår ut och fryser mekaniserade enheter. Granaterna måste laddas upp med en mindre mängd energi innan de används.



Kärnvapenattack (*Nuclear Strike*)

En av fantomernas huvuduppgifter är att lokalisera fientliga enheter och byggnader som kan angripas med taktiska kärnvapen. Med hjälp av en specialfrekvent eldledningslaser kan fantomen styra den egna sidans robotar med högsta precision.



Vråk (*Vulture*)

Roll: Enmanssvävare "Scavenger"

Beväpning: Truppsplittergranater

Spindelminor (extrabeväpning)

Vråkarnas bepansrade svävare är snabba och driftsäkra farkoster som huvudsakligen används för rekognoscering i de terranska koloniernas otaliga ödemarker. Låggravitationstekniken i svävarna gör att vråkarna kan färdas över ojämn terräng utan att förlora i hastighet eller dragkraft. Vråkarna är inte rustade för hårda strider, men passar utmärkt till skärmytslingar. De fasta kanonerna är extremt effektiva mot lätt bepansrade mål.

Spindelminor (*Spider mines*)

Spindelminorna ingår inte i vråkarnas standardbeväpning, men dess popularitet ökar, i synnerhet i gränsvärldarna. Minorna används för att skydda depåer och taktiskt viktiga områden. De små minorna döljer sig själva under marken och väntar på att fientliga enheter ska närma sig. Så snart minorna aktiveras armeras de och angriper sina mål.





Goliat (*Goliath*)

Roll: Attackfarkost

Beväpning: Dubbla 30-mm automatkanoner

Luftvärnsrobot "Hellfire"

Goliat, som tillverkas av LarsCorp Technologies, byggdes ursprungligen för att understödja Kel-Morian-alliansens infanteri. Sabotörer på företaget stal ritningarna och sålde dem till konfederationen, och i dag är Goliaten en vanlig syn längs Kanten.

Med sin manövrerbarhet i alla slags terräng och sina tunga datorbaserade vapensystem kan en Goliat användas mot mål såväl på marken som i luften. Den är bestyckad med dubbla 30-mm rakborrade automatkanoner och Hellfire-luftvärnsrobotar med splitterstridsspetsar.

Goliatens roll i den ökända gruvrevolten på Kel-Morian visade hur effektiva till och med ett litet antal av dessa attackfarkoster kan vara i hårda strider i bebyggda områden.



Haubitstank "Arclite" (*Arclite Siege Tank*)

Roll: Mobil kanon/haubits

Beväpning: Dubbla 80-mm kanoner

120-mm chockhaubits

Den tungt bepansrade Arclite-tanken är känd inom hela konfederationen för sin förödande eldkraft och användbarhet vid både anfall och försvar. Haubitsen utvecklades ursprungligen för att kunna delta i fast försvar, men rörlighet visade sig vara avgörande för att upprätthålla slagkraften. I sitt slutliga utförande är tanken avsedd att fungera för båda ändamålen, även om den första tillverkade serien består av försvarsfordon som uppgraderas efter hand.

Artilleriläge



Den ursprungliga versionen av Arclite var extremt effektiv, men stormning av städer och försvar av baser krävde större eldkraft än vad till och med denna tank kunde presteras. Lösningen var att förse tanken med ett sekundärt artilleriläge. I detta läge har Arclite-tanken liten rörlighet, men kan använda sin fruktansvärda chockhaubits.

SCV (*Space Construction Vehicle*)

Roll: Bygg- och transportfordon

Beväpning: Fusionsskärare

T-280 SCV användes ursprungligen vid återuppbyggnaden av de tarsoniska rymd-plattformarna, men fick tack vare sin mångsidighet, bland annat i fråga om att uppföra byggnader och transportera råmaterial, snart en central roll inom kolonial byggnation. Mångsidigheten och den oöverträffade driftsäkerheten har gjort SCV:n till ett ovärderligt redskap för att upprätta förläggningar och baser i all tänkbar slags terräng.

Reparationer

SCV:n kan reparera skadade byggnader och mekaniska enheter för att snabbt återställa deras fulla kapacitet. Reparationerna kräver mindre mängder tillgångar, beroende på omfattningen av skadan. Välj en SCV och vänsterklicka på reparationsknappen (Repair). Välj den skadade enhet som ska repareras med målmarkören.



Landsättningskepp (*Dropship*)

Roll: Bepansrad truppfarkost

Beväpning: Ingen

Tungt bepansrade terranska luftlandsättningskepp utgör en viktig del av koloniernas försvar och är anpassade för flygning i både atmosfär och i rymden. De djärva piloterna på dessa opålitliga, ibland defekta skepp har till uppgift att transportera pansar och infanteri till oroshärdar och konfliktområden. Tidigare gjordes experiment med att beväpna skeppen, men försöken gavs upp eftersom obebäpnade skepp har en påtagligt högre lastkapacitet.

Urlastning

Luftlandsättningskeppen kan lasta ur trupp och utrustning mycket snabbt. Välj urlastningsknappen (Unload All) för att landsätta alla enheter ombord på den markerade platsen. Klicka på trådramen för enheter (i statusområdet på konsolen) för att landsätta en enhet åt gången.





CF/A-17 "Flygande vålnaden" (*Wraith*)

Roll: Rymdjaktfarkost

Beväpning: Jaktrobot "Gemini"

25-mm pulslaser (endast på modell CF/A-17G)

Den mångsidiga Flygande vålnaden är en nykomling i de koloniala rymdstyrkorna. Tidigare stod de flesta rymdstrider mellan större slagskepp och kryssare, men tarsoniska tekniker upptäckte att små, dynamiska och snabba jaktfarkoster kunde angripa och skada stora skepp om och om igen, och samtidigt komma undan skeppens artilleriförsvär. Flygande vålnaden är den nyaste av dessa rymdjaktfarkoster, och även om den vanligen bara är beväpnad med jaktrobotar har nyare versioner försetts med en bukmonterad pulslaser för angrepp mot markmål.

Kamouflagefält (*Cloaking Field*)

Den nya CF/A-17G har ett inbyggt stealth-kraftfält som drivs av farkostens normala kraftförsörjning. När fältet är aktivt döljs Flygande vålnaden och kan inte ses av fienden, vilket har visat sig vara ovärderligt vid både försvars- och anfallsuppdrag.

Slagkryssare "Behemoth" (*Behemoth Battlecruiser*)

Roll: Kommandocentral

Beväpning: Laserbatterier

Yamato-kanon (begränsad tillgänglighet)

De väldiga slagkryssarna av Behemoth-klass är flygande fästningar som är byggda för att upprätthålla freden inom den terranska sektorn. Skeppen, som utan tvekan är de mest slagkraftiga kolonialfarkosterna, är bestyckade med en mängd laserbatterier och NeoSteel-pansar. Många generaler använder slagkryssare som kommandocentraler under längre rymdfälttåg.

Yamato-kanon (*Yamato cannon*)

Nyligen har även den förödande Yamato-kanonen utvecklats. Den är ett fruktansvärt vapen som använder ett kraftigt magnetfält för att fokusera en liten kärnexplosion till en sammanhängande energistråle. Yamato-kanonen kräver mycket energi för att användas, men har en minst sagt imponerande verkan. Terranska ingenjörer arbetar för närvarande dag och natt för att förse befintliga slagkryssare med Yamato-kanoner, men många skepp är ännu inte bestyckade med sådana enheter.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Forskningsfarkost (*Explorer Science Vessel*)

Roll: Mobil forskningsstation

Beväpning: Ingen

Många kolonier har placerat forskningsfarkoster på strategiska platser runt om i galaxen för att studera oregelbundna fenomen, och Epsilon-styrkan använder dem i stor omfattning för övervakning längs konfederationens gränser. Sedan fientliga styrkor nyligen har börjat inkräkta på koloniernas områden har forskningsfarkoster och deras besättningar kallats hem för att bistå med elektronisk krigföring och understöd till trupperna. Forskningsfarkostens främsta förmåga är att upptäcka dolda fientliga enheter. Genom att bestycka forskningsfarkosterna med speciell extrautrustning kan de få flera andra användbara funktioner.



Försvarskraftfält (*Defensive Matrix*)

konfederationens forskare arbetar ännu på att skapa stabila, långtidsverkande kraftfältsgeneratorer, men tack vare de hittills uppnådda forskningsresultaten har man kunnat tillverka korttidsverkande försvarskraftfält som kan motstå hårda attacker. Ett sådant kraftfält kan upprättas kring alla typer av enheter som befinner sig nära forskningsfarkosten.



EMP – elektromagnetisk puls (*EMP Shockwave*)

Genom att alstra en kraftig elektromagnetisk puls med begränsad räckvidd kan forskningsfarkosten slå ut fientliga kraftfält och elektroniska system i sin närhet. Även om farkosten som alstrar pulsen inte påverkas drabbas även den egna sidans enheter som befinner sig inom pulsens räckvidd.



Bestrålare (*Irradiate*)

En enhet som bestrålas utsätts för en högenergiström av radioaktiva partiklar som mättar enheten med skadlig energi. Det radioaktiva fältet kring den bestrålade enheten skadar all personal i den omedelbara närheten. Fältets energi klingar av efter hand, men har vid det laget vållat stora skador på de förband som befinner sig i riskområdet.



TERRANSKA BYGGNADER



Kommandocentral – mobil byggnad (*Command Center*)

Kommandocentralerna fungerar som högkvarter i alla terranska utposter. De konstruerades ursprungligen för att vara mobila utvinningsanläggningar för konfederationens gruvnäring och kan flyttas till nya mineral- och vespenfyndigheter. De kan även tillverka SCV:er och fungera som bas för schaktfordon. De kraftiga och tungt bepansrade kommandocentralerna är långsamma och som mest sårbara när de befinner sig i rörelse.



ComSat-station – utbyggnad av kommandocentral (*ComSat Station*)

Denna extrabyggnad förser kommandocentralen med förbättrade kommunikations- och övervakningsmöjligheter.

- Scanna (*Scanner Sweep*). Svepscannern av söker ett område och upptäcker alla enheter och byggnader som finns där, inklusive sådana som är dolda eller använder kamouflagfalt.



Kärnvapensilo – utbyggnad av kommandocentral (*Nuclear Silo*)

Efter incidenten på Korhal förbjöds användningen av fullskaliga kärnvapen i beboeliga världar, men mindre taktiska kärnvapen används ännu av koloniernas styrkor.

- Bygg robot (*Build Nuke*). Kärnvapensilon kan bygga och rymma en taktisk kärnvapenrobot med en stridsspets. För att hindra utomstående från att kunna påverka målstyrningen krävs en fantomagent som styr roboten till sitt mål.



Förråd (*Supply Depot*)

Förråden rymmer allt gods, alla verktyg och all utrustning som krävs för den dagliga verksamheten vid de terranska utposterna. När de olika förläggningarna och boplatserna växer är det nödvändigt att i motsvarande takt öka mängden förnödenheter till både bosättarna och de militära styrkorna.



Vespenraffinaderi (*Vespene Refinery*)

De rangliga raffinaderierna konstruerades för att snabba upp den mödosamma utvinningen av vespen i de mer avlägsna terranska världarna. Så snart ett raffinaderi har byggts ovanpå en vespengejser börjar det automatiskt att lagra gasen i behållare som SCV:er kan transportera.

Förläggning – mobil byggnad (*Barracks*)

Alla terranska infanterienheter är förlagda till och utbildas vid förläggningar. Liksom kommandocentralerna är förläggningarna mobila byggnader som kan tillryggalägga stora sträckor för att nå nya oroshårdar och krigszoner.

Akademi (*Academy*)

konfederationens marinkår forskar ständigt kring ny teknik och försöker förbättra den egna personalens kvalitet. Akademien är centralt för denna forskning.

- Utveckla U-238-granater (*Research U-238 Shells*). Dessa urangranater utvecklas för att öka räckvidden för de terranska soldaternas automatkarbin C-14.
- Utveckla StimPack (*Research StimPack*). När StimPack aktiveras förbättrar enheten bärarens reflexer och ökar dennes snabbhet. Bäraren kan dock drabbas av vissa vävnadsskador.

Teknikverkstad - mobil byggnad (*Engineering Bay*)

Teknikverkstäderna är nödvändiga för att uppgradera beväpningen och bepansringen av terranska marktrupper. Den i viss mån mobila teknikverkstaden är en av de viktigaste byggnaderna vid de terranska boplatserna.

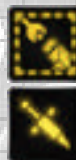
- Uppgradera infanteriets beväpning (*Upgrade Infantry Weapons*). Uppgraderingen förbättrar de terranska soldaternas, eldvampyrernas och fantomernas standardbeväpning.
- Uppgradera infanteriets pansar (*Upgrade Infantry Armor*). Uppgraderingen förbättrar de terranska soldaternas, eldvampyrernas och fantomernas standardbepansring.

Fabrik – mobil byggnad (*Factory*)

De stora automatiserade fabrikerna är de främsta producenterna av markbaserade fordon, allt från den snabba vråken till den mäktiga Arclite-tanken. Fabriker är mobila och tungt bepansrade, men deras stora betydelse för att upprätthålla en slagkraftig militär närvaro gör dem till viktiga mål för fiendestyrkor.

Verkstad – utbyggnad av fabrik (*Machine Shop*)

En fabrik har i första hand till syfte att bygga ihop prefabricerade fordonstyper och -komponenter. För att kunna hantera delarna som krävs till tyngre fordon och för att utveckla ny teknik och nya uppgraderingar till befintliga fordonstyper krävs en verkstad.



- Jonaggregat (*Ion Thrusters*). Dessa motorer utvecklades ursprungligen för interatmosfära skyttlar, men har sedan dess modifierats för att kunna användas till de terranska vråkarnas enmanssvävare.
- Spindelminor (*Spider mines*). Vråkarna kan utrustas med små rörelsekänsliga minor som gräver ned sig själva sedan de har placerats ut. Minorerna söker automatiskt upp sin mål.
- Tankteknik (*Siege Tech*). Med denna teknik byggs Arclite-tanken om, så att den kan transformeras till en stationär artilleripjäs som kan åstadkomma större skadeverkan på större avstånd.



Materiallaboratorium (Armory)

På materiallaboratorierna arbetar terranska forskare och testgrupper med att utveckla förbättrade material till tunga vapen och pansar för de terranska fordonen och rymdskeppen.

- Uppgradera vapen på fordon (*Upgrade Vehicle Weapons*). Uppgraderingen förbättrar standardbeväpningen av terranernas vråkar, goliater och Arclite-tankar.
- Uppgradera pansar på fordon (*Upgrade Vehicle Plating*). Uppgraderingen förstärker standardbepansringen av terranernas vråkar, goliater och Arclite-tankar.
- Uppgradera vapen på skepp (*Upgrade Ship Weapons*). Uppgraderingen förbättrar standardbeväpningen av terranernas rymdjaktfarkoster och slagkryssare.
- Uppgradera pansar på skepp (*Upgrade Ship Plating*). Uppgraderingen förstärker standardbepansringen av terranernas rymdjaktfarkoster, landsättningskepp, forskningsfarkoster och slagkryssare.



Rymdvarv – mobil byggnad (Starport)

De stora och tekniskt avancerade rymdvarven ansvarar för tillverkning och underhåll av alla konfederationens rymdfarkoster och krigsskepp. Rymdvarvet är mobilt, men är extremt sårbart under förflyttning.



Kontrolltorn – utbyggnad av rymdvarv (Control Tower)

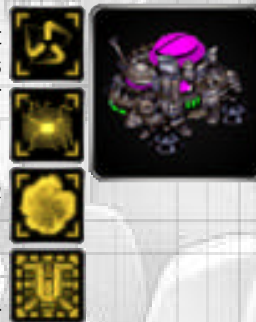
Kontrolltornet är nödvändigt för att koordinera tillverkningen och uppgraderingen av avancerade terranska farkoster.

- Pulslaser (*Burst Laser*). Detta sekundärvapen är utformat enbart för Flygande vålnaden och används för attackuppdrag mot markmål.

Forskningsanläggning – mobil byggnad (Science Facility)

Terranska forskare vid forskningsanläggningar arbetar hårt för att utveckla helt nya vapentyper och försvarssystem för konfederationens räkning. Rykten säger att vetenskapsmännen studerar och analyserar protossisk teknologi i sin strävan att överbrygga den stora klyftan mellan terransk teknologi och fiendens vetenskap.

- Försvarskraftfält (*Defensive Matrix*). Forskning kring denna teknologi leder till att en typ av försvarskraftfält som kan användas av forskningsfarkoster utvecklas.
- EMP – elektromagnetisk puls (EMP Shockwave). Forskningsfarkoster som är utrustade med en EMP-generator kan med en kraftig elektromagnetisk puls slå ut kraftfält och elektronisk utrustning i sin närhet.
- Bestrålare (*Irradiate*). Generering av radioaktiva fält är en biprodukt av forskningen kring hantering av kärnkraftsavfall och har blivit ett allt större experimentområde för forskningsfarkosterna. Effekterna av bestrålning begränsas till en kort radie kring det bestrålade målet.
- Titanreaktor (*Titan Reactor*). Den här typen av fusionsreaktorer installeras ombord på forskningsfarkoster för att öka energiproduktionen.



Fysiklaboratorium – utbyggnad av forskningsanläggning (Physics Lab)

Genom att bygga ut en befintligt forskningsanläggning med en högenergibaserad partikelgenerator och omfattande analysutrustning har terranska forskare lyckats underlätta utvecklingen av olika teknologier.

- Kamouflagefält (*Cloaking field*). När detta stealth-fält aktiveras blir en Flygande vålnad omöjlig att upptäcka för de flesta enheter.
- Apollo-reaktor (*Apollo Reactor*). Dessa högproduktiva uranreaktorer gör att Flygande vålnader kan förbli osynliga under längre tidsperioder.
- Yamato-kanon (*Yamato Gun*). Med Yamato-kanonen, som utnyttjar ett kraftigt magnetfält för att fokusera en liten kärnexplosion till en sammanhängande energistråle, kan terranska slagkryssare skjuta igenom så gott som alla försvarsanordningar.
- Colossus-reaktor (*Colossus Reactor*). Den höga energiproduktionen från denna reaktortyp motsvarar bättre Yamato-kanonens energiförbrukning.





Spionagelaboratorium – utbyggnad av forskningsanläggning (Covert Ops Center)

Bara de mest betrodda officerarna och vetenskapsmännen har tillträde till spionagelaboratoriet, som utför experimentell forskning åt konfederationens underrättelsetjänst.

- Lockdown-granater (*Lockdown*). Lockdown-granaten är utvecklad för granatgeväret C-10. Den slår ut och tillfälligt fryser mekaniserade enheter i brisadområdet.
- Synförstärkare (*Ocular Implants*). För att öka fantomernas effektivitet som hemliga agenter kan dessa underkastas en operation som ersätter deras ögon med elektroniska enheter som förlänger fantomernas synfält.
- Kamouflageenhet (*Personal Cloaking*). Individuella stealth-kraftfält bygger på samma stealth-teknik som används av rymdjaktfarkosten Flygande vålnaden och ger fantomagenter en förträfflig infiltrationsmöjlighet.
- Moebius-reaktor (*Moebius Reactor*). Dessa mikroreaktorer är utvecklade enbart för fantomagenter och försörjer både Lockdown-enheten och stealth-tekniken.



Robottorn (*Missile Turret*)

Robottornen är relativt billiga byggnader med automatisk eldledning och eldgivning mot passerande fiendligt flyg. Tornen fungerar också som lyssningsstationer och är utrustade med känsliga detektorer som kan upptäcka stealth-farkoster.



Bunker (*Bunker*)

Bunkern skyddar personal mot fiendlig eld och kan byggas för att försvara nyckelpunkter. Truppenheter kan beskjuta fienden inifrån bunkrarna och är samtidigt helt skyddade.

TERRANSKA GRUPPERINGAR

Alla de olika terranska militära grupperingar har tillgång till den utrustning och avancerade vapentechnik som produceras av kolonierna i Koprulu-sektorn. Många av grupperingarna modifierar sin utrustning efter gruppens specifika vanor och behov. Även om de flesta terranska fordon, rymdskepp och krigsmaskiner ursprungligen utvecklades och tillverkades av privatägda företag har ritningarna och de tekniska konstruktionerna stulits, smugglats ut och hamnat i händerna på vetenskapsmän inom olika grupperingar.

KONFEDERATIONEN

Den terranska konfederationen består av nästan ett dussin planeter i Koprulu-sektorn. Huvudvärldarna inom konfederationen är Tarsonis, Tyrador IX, Brontes, Chau Sara och Dylar IV. De militära skvadronerna, vars syfte är att skydda konfederationens medlemmar, består av tvångsinkallade och före detta brottslingar från sektorns alla hörn. Många soldater tvingas genomgå det omfattande neurala resocialiseringsprogrammet. Under denna process omprogrammeras och indoktrineras även den mest hårdnackade brottsling till att bli en lojal och trogen försvarare av konfederationen.

Omega-skvadronen – "Dödskallegionen"

(Omega Squadron)

Befälhavare: Kommendör Gregory Reikson

Huvuduppgift: Tung strid

Bas: Dylar IV

Skvadronfärg: Svart



Dödskallegionen är känd i hela konfederationen för sin hänsynslösa grymhet i strid och för att utan rädsla möta alla former av fiender. Legionen sätts bara in i allvarliga krissituationer. Den består i huvudsak av före detta brottslingar som har resocialiserats och nu självuppooffrande ger sina liv för samma samhälle som de en gång själva hotade.

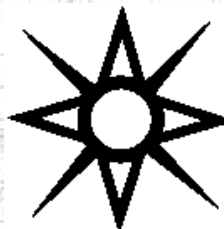
Nova-skvadronen (Nova Squadron)

Befälhavare: Överste Jackson Hauler

Huvuduppgift: Spionage och infiltration

Bas: Mobil

Skvadronfärg: Lila



Den gåtfulla Nova-skvadronen tycks alltid omges av hemligheter och intriger, och anklagas ofta för att spionera på och samla information om de andra vapengrenarna inom konfederationens militära styrkor och bland de otaliga milisgrupperna. De övriga skvadronerna misstror och undviker Nova-skvadronen, som ständigt är på väg och ständigt försöker ointetgöra alla de försök till politiskt sabotage och korruption som tycks bli allt vanligare inom konfederationens myndigheter och ledning.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Alfa-skvadronen – "Blodsörnarna" (Alpha Squadron)

Befälhavare: General Edmund Duke

Huvuduppgift: Avancerade taktiska operationer

Bas: Chau Sara

Skvadronfärg: Vit



Alfa-skvadronen är stolt över att oftast vara först på plats och sist att lämna en krigsskådeplats. Dess blixtsnabba angrepp på intet ont anande fiendebaser har förlänat skvadronen ett skräckinjagande rykte, och dess kunnande och precision i fråga om taktiska manövrer framgår tydligt av att Blodsörnarna har de minsta förlusterna bland konfederationens alla förband. Rykande kratar, brända fält och högar av fiendekroppar talar sitt tydliga språk vad gäller denna skvadrons hårdförhet och effektivitet i strid.

MILISGRUPPER

De laglösa milisgrupperna står utanför konfederationens kontroll och härjar i gränsvärldar och avsides belägna kolonier. Många av milisgrupperna består av stora, självförsörjande arméer som finansierar sig själva genom att exploatera de rika naturtillgångarna i många av sektorns världar. Dessa grupper hyser liten respekt för kolonierna som de härjar och för världarna vars naturtillgångar de våldför sig på. De konkurrerar ständigt med både varandra och med konfederationen, som hotar med att sätta stopp för deras verksamhet.

Korhals söner (The Sons of Korhal)

Befälhavare: Arcturus Mengsk

Typ: Omstörtande koalition

Bas: Mobil

Milisfärg: Röd



Korhal, en av världarna som var med och grundade konfederationen, har ända sedan första början varit ett centrum för strömningar som motsätter sig konfederationen. När det civila motståndet på Korhal övergick i våld mot konfederationens styrkor beslutade sig konfederationen för att statuera ett exempel på kolonin. Ett massivt kärnvapenangrepp gjordes mot Korhal och satte stopp för det öppna motståndet mot konfederationen på andra kolonier. Arcturus Mengsk, en tidigare gruvinindustrimagnat inom konfederationen, grundade Korhals söner med målsättningen att störta den korrumperade konfederationen och bygga ett nytt system till förmån för sektorns terraner. Mengskts metoder och taktik är både hårda och fula. Bland radikala grupper ses han som en patriotisk visionär, medan han inom konfederationen klassas som en galen terrorist.

Umojanska protektoratet (*The Umojan Protectorate*)

Befälhavare: Pastor Jorgensen

Typ: Neutralt protektorat

Bas: Umoja

Milisfärg: Turkos



Invånarna på Umoja har valt att förbli oavhängiga och stå utanför konfederationen. De ser sig själva som ett upplyst folk och hyser ett uppenbart förakt mot systekolonierna som böjer sig för konfederationens närapå fascistiska politik. Umojanerna har bibehållit slagkraftiga militära styrkor, som under namnet Umojanska protektoratet hindrar andra grupperingar från att blanda sig i umojanska angelägenheter. Protektoratet försöker uppnå en vapenvila med protosserna i övertygelsen att den äldre rasen kan lära terranerna mysterierna kring den högre meningen med livet.

Kel-Morian-alliansens (*The Kel-Morian Combine*)

Befälhavare: General Mah Sakai

Typ: Koalition mellan exploatörer och milis

Bas: Moria

Milisfärg: Grön



Kel-Morian-alliansens består av två mäktiga organisationer: Kelanis-gillet och Morianska gruvförbundet. Dessa grupper, som båda har ifrågasättbara band till konfederationen, har gått samman för att förbättra sina möjligheter att uttömma naturtillgångarna i ett antal av världarna inom sektorn. Alliansen är den största organisationen utanför konfederationen som verkar i den terranska rymden, och består av tusentals välutrustade soldater, som med beslutsamhet utför sina otaliga operationer. Det har ryktats att alliansen faktiskt försörjer konfederationer med bränsle och naturtillgångar, och alliansens inflytande är så stort att konfederationens styrkor har förbjudits att åtala alliansen för eventuella och potentiella brottsliga handlingar.

*Korporal G. Montag genomför den slutgiltiga
fältinspektionen just före Omega skvadronen's
historiska seger över Tal Qirat.*



卷之六



STARCRRAFT

HISTORIEN BAKOM ZERG

Det Stora Experimentet drevs för att göra forskningen bakom den proto-genetiska evolutionen perfekt, och den urgamla gåtfulla rasen, som var känd som Xel'Naga, begav sig till den fjärran fantasivärlden Aiur. De djupa djunglerna på Aiur hade växt fram den mest avancerade rasen Xel'Naga någonsin skådat. I tron om att de kunde styra sin egen ras började Xel'Naga utföra sina egna proto-genetiska experiment. Rasen som Xel'Naga senare skulle döpa till 'Protoss' avancerade snabbt och knöt till sig vad deras skapare benämnde 'en distinkt framställning av renhet'.

Olyckligtvis drev Xel'Naga experimentet till gränsen. Arvsmassan och genetiken hos Protosserna utvecklades alldeles för snabbt och ledde till en kraftig splittring mellan dem och deras skapare. Xel'Naga ansåg att den distinkta renheten av framställning de eftersökte hade förstörts av en konflikt med beståndsdelarna och insåg snart att Protosserna faktiskt var ett misslyckat experiment. Xel'Naga övergav sina barn och sköt sig in i oändligheten.

ZERGERNAS FÖDELSE

Efter en resa i tusentals ljusår in i den brinnande massan i galaxen slog sig Xel'Naga ner i atmosfären över den glödande planeten Zerus. Xel'Naga planerade att fortsätta evolutionen av Det Stora Experimentet, men avfärdade dess fysiska grundsats och fokuserade helt på jakten efter den distinkta framställningen av renhet. Xel'Naga började än en gång att utmana ödet i sina enorma farkoster över eldarna på Zerus.

Xel'Naga lyckades bättre än vad de någonsin kunde föreställa sig den andra gången. De laborerade för att förbättra den mest signifikanta livsformen på Zerus, de små insekterna som var kända som Zergs. Genom Xel'Nagas proto-genmanipulationer överlevde Zergerna de rasande eldstormarna i deras värld och frodades. Även om de endast var extremt små maskar, utan förmåga att manipulera sin fysiska omgivning, anpassade sig och överlevde Zergerna. De utvecklade förmågan att nästla sig in i kropparna hos mindre sårbara varelser på Zerus. De föddes upp av näringen i ryggmärgen hos sina värdar och lärde sig så småningom att parasitiskt sammansmälta med sina värdvarelser. Då de blev kapabla att styra den metaboliska och anatomiska processerna hos värdvarelserna, kunde Zergerna använda sina nya kroppar för att manipulera sin omgivning.

Allt eftersom Zergerna införlivade mer och mer värdvarelser i sin omgivning, började de assimilera dess olika genetiska processer. Zergerna började formas och anpassas i enlighet med volymen hos det nya genetiska materialet som framställdes. Hur varierade de olika värdvarelserna än blev, fanns alltid den oförändrade drivkraften att konsumera bara de mest avancerade varelserna de stötte på. Varje ras Zergerna stötte på som var värdelös för införlivning utrotades.

Xel'Naga gjorde senare en alarmerande upptäckt. Originalrasen som införlivades av Zergerna var nästan oigenkännlig efter endast ett par generationer. På något sätt



hade Zergerna utvecklat den extrema förmågan att påskynda och styra den latenta utvecklingsprocessen hos sina värdvarelser. Värdvarelserna föll senare offer för en gradvis fysisk mutation som orsakade dem att utveckla pansarbrytande ryggradsvansar, rakbladsvassa tentakler och helt ogenomträngliga sköldar. På en förvånansvärt kort tid hade en ny och mycket skrämmande ras framställts.

DET ÖVRE SINNET

Xel'Naga blev ständigt påmind om att deras misstag med Protosserna var ett resultat att pressa forskningen av de märkliga raserna till gränsen, och beslöt sig att följa en annan väg än de utvecklande Zergerna. I ett försök att kartlägga de potentiella farorna med de olika personligheterna, strukturerade Xel'Naga de samlade sinnena hos Zergerna till en enad förenat 'övre sinne'. Det Övre sinnet sammanfördes till ett extra sinne som representerade de primära drivkrafterna och instinkterna hos Zergerna. Allt eftersom tiden gick utvecklades det Övre sinnet och utvecklade personligheter och avancerat intellekt.

Allt eftersom det Övre sinnet styrde varje handling hos varje varelse i svärmen, gjorde det genom användandet av sekundära medel. Det Övre sinnet skapade en ny sorts Zerg som kunde agera som kommunikationsmedel för svärmen. Dessa furstar var enorma versioner av original-Zergerna och framställdes för att verkställa de olika objekten för det Övre sinnet. Varje furste hade sina objektiv, så som att 'försvara svärmen', 'spana efter nya varelser', 'producera mer krigare' eller 'förgöra alla livsformer'. Fursten var utrustad med förmågan att bygga sina egna svärmar och kunde verkställa sina objektiv. Efter hand utvecklade de personligheter som svarade till deras primära drivkrafter. Trots detta var furstarna fortfarande genetiskt okapabla att

ignorera eller glömma det Övre sinnet.

Hierarkin inom Zerg svärmen blev allt mer märkbar då nya raser införlivades till svärmen. Svärmledarna började använda sekundära medel för att kommunicera ut ordrar likt det Övre sinnet. För försvar och produktivitet hos den närmaste svärmen övergick furstarna till drottningar för att utveckla deras kontroll över svärmen. Drottningen hade makt över drönarnas aktivitet i svärmens resurslinjer och hade kontroll över de gryende svampkolonierna. I krigstider kallades furstarna till överherrar för att delge orden att förmedla till svärmens krigare. Överherrarna transporterade Zerg krigarna i strid, men styrde också deras attacker mot fienden. Precis som furstarna lydde det Övre sinnet, var drottningarna och överherrarna okapabla att inte lyda orden de fick av deras överordnade. Detta enkla och snabba styrningssystem höll svärmarna extremt och förödande effektiva.

Allt eftersom svärmarna fortsatte att växa och stärkas, vände det Övre sinnet sina tankar till dess egen framtid. Det insåg att inom ett mindre antal århundraden skulle det ha införlivat allt liv på Zerus. Det visste att de var tvungna att lämna Zerus om det skulle kunna utveckla Zergerna. Det Övre sinnet började att sträcka sig utanför sina sinnen och letade efter någonting, vad som helst, som kunde förse dem med transport från denna världen. En möjlighet öppnade sig. En ras av gigantiska rymdfarande livsformer reste genom Zerus systemet och det Övre sinnet kallade på dem. De drogs till den ofruktbara världen av denna signal och blev genast införlivade av svärmen. Anförskaffandet av super ogenomträngliga gömställen och förmågan att leva i ett vakuum stödde svärmen genpool. Snart skulle Zerg-krigarna vara anpassade att överleva i rymden.



Detta huvudsakliga ögonblick i Zergernas utveckling gick inte förlorat för Xel'Naga. Zergerna hade extrema fysiska handikapp hade inte bara lyckats överleva utan också att anskaffa den distinkta framställningen av renhet. Xel'Naga visste att de uppnått sitt mål.

XEL'NAGAS FALL

Stoltheten bakom deras bedrifter visade sig vara det förödande fallet för Xel'Naga. Det Övre sinnet som expanderade sig sakta men säkert ut i rymdens tomrum, blev snart medveten om de mäktiga Xel'Naga världsskeppen som svävade ovanför Zerus atmosfär. Xel'Naga, som hade hållit ett konstant vakande öga över det Övre sinnet, blev chockade över att de förlorat sin psykiska länk, som effektivt hade gömt sig för dem. Med sitt behov av frenetisk konsumtion, drev det Övre sinnet sina numera rymdfarande Zerg-svärmar till attack mot de ovetande Xel'Naga. Den uråldriga rasen gjorde vad de kunde för att stoppa floden av de rasande Zergernas slakt, men kämpade förgäves. Zerg-svärmar stormade mot de förstärkta skroven på Xel'Naga-skeppen och visade inga tecken på trötthet. Inom ett fåtal timmar hade Zergerna krossat sina skapare och lämnat Xel'Naga flottan i småbitar.

Då det stora delen av Xel'Naga rasen konsumerats av de rasande, genetiska Zerg-stormen, skaffade sig det Övre sinnet kunskaperna och insikten hos sina herrar. Det Övre sinnet producerade tusentals arter liknande sig själv och blev kraftigare än det någonsin kunde ha väntat sig. Det lärde sig hemligheterna bakom de heliga Khaydarin kristallerna och började införliva kristallernas energi till sin egen. Genom den ingående vetenskapen om evolution och proto-genetisk fysiologi från Xel'Naga, var det Övre sinnet kapabel att öka sinnena bland många Zerg arter och fortfarande ha dem under kontroll.

Genom dissektion av minnena hos Xel'Naga, blev det Övre sinnet medveten om de myriader av raser som någon gång hade influerats av den uråldriga rasen. Xel'Naga hade detaljerad genetisk historia bakom varje ras och gett det Övre sinnet bred kunskap om respektive ras styrkor och svagheter. Det viktigaste av allt är att det Övre sinnet fick vetskap om en oerhört kraftig ras som levde i galaxens utkanter, vid namn Protoss. Det Övre sinnet visste att Protosserna och Zergerna skulle en gång mötas i en oundviklig, universal konflikt.

BESLUTSFATTAREN

Zergerna lämnade den öde och brinnande planeten Zerus och ödelade varje planet de hittade längs deras väg genom Protossernas hemvärld. Allt efter som de tog sig fram sakta i det mörka tomrummet mellan stjärnorna, införlivade Zergerna de starkaste raserna i dess väg. Svärmen fortsatte att byggas upp stadigt och ständigt ökande i storlek och styrka. Allt efter som de tog sig fram sände det Övre sinnet iväg åtskilliga sonder som spanade längs vägen för svärmen, på jakt efter nya världar att plundra.

Trots åtskilliga segrar, var det Övre sinnet mycket oroat. Det var medvetet om att Protosserna hade blivit en högt psionisk ras, med möjligheten att böja och forma verkligheten som det föll dem in. Zergerna sökte ett sätt att möta de mäktiga Protosserna, men fann inga svar bland de genetiska raserna de införlivade.

På gränsen till att ge upp, fann det Övre sinnet en fantastisk upptäckt. En av dess sonder hade funnit en plats och livstecken från en ras som upptog en rad obeskrivbara världar, i skuggan av Protossernas värld. Den nya rasen kallades Mänskligheten, som var flera generationer från att utvecklas till en formbar psionisk kraft. Men det Övre sinnet visste att Mänskligheten fortfarande var i sitt nyfödda stadium, knappt kapabelt att försvara sig mot de rasande Zergerna. Även om de var en kortlivad och till synes bräcklig ras, visste det Övre sinnet att Mänskligheten skulle bli den bestämmande faktorn i segern över Protosserna. Om de kunde införliva den psioniska potentialen hos människan, skulle det Övre sinnet ha förmågan att slåss mot Protosserna på sina villkor.

Zerg-svärmarna förflyttade sig sakta men säkert mot de mänskliga världarna. Deras resa pågick i 60 år, men till slut nådde Zerg-svärmerna Koprulu i utkanten av Terran-sektorn. Det Övre sinnet skickade en spanings-kull och upptäckte snart att människorna vistades i ett dussintal världar inom sektorn. Zergerna grodde i atmosfären till planeten Chau Sara och översållade marken med sin förödande Zerg-syra. De mänskliga kolonisterna var helt ovetande om att Zergerna hade översvämmat matjorden i deras värld. Zerg hejdukar började gå ner mot planetens yta och bygga bisarra byggnader och svärm bon. Då angreppet mot kolonin väl var igång skickade det Övre sinnet dess hungriga barn till närliggande världar. Förrädiska och svårfångade översvämmade snart det Övre sinnets agenter kolonivärldarna Chau Sara, Mar Sara, Brontes och Dylar IV och dödade skoningslöst dess innevånare.

Ur det kalla tomrummet i rymden, trädde en mäktig flotta av Protossernas jagare fram, på väg att söka strid med Zergernas invasionsstyrkor. Det Övre sinnet, var ivrigt att lära sig vad det kunde om de gåtfulla Protosserna, och beslöt sig låta dem ingå i den begynnande härjningsprocessen. Det Övre sinnet höll sina krigare i full beredskap då de såg Protosserna invadera kolonin vid Chau Sara. Tydligen var Protosserna medvetna om att svärm äggen redan hade lagts över planeten och motverkade vidare härjning och förbrände den.

Avgörande handlingar som dessa behagade det Övre sinnet, som kunde förundras över Protossernas framfart med stil och styrka. Då det var medvetet om att den kommande konflikten skulle bli den största utmaningen i dess existens, drog det Övre sinnet tillbaka sina styrkor för att observera vilket drag Protosserna och Mänskligheten skulle göra här näst.



ÖVERSIKT ÖVER ZERGERNA

Zergerna består av flera olika slags varelser som har integrerats i svärmen av Det Övre sinnet. Dessa varelser, eller stammar, har genom naturligt urval utvecklats till att bli effektiva mördare och tillsammans kämpa för att ta över makten. Zergerna använder inte teknik i vanligt bemärkelse, men de har inbyggda vapen och pansar som är jämförbart med den mest avancerade utrustning som används av de andra raserna. Den här biologiska utvecklingen, deras oöverträffade grymhet och blinda dyrkan av Det Övre sinnet gör zergerna till en extremt stark och livsfarlig fiende.

Zergernas liv

Zergerna varken tränar eller tillverkar sina militära styrkor som de andra raserna. I stället har man en kläkningscentral som producerar larver, som i sin tur förvandlas till de olika zergstammarna. Detta är både en fördel och en nackdel, eftersom all produktion av zerger måste ske på en och samma plats. Det läggs ned mycket möda på att vakta kläkningscentralen, och nya centraler bör snabbt konstrueras för att göra det möjligt att producera ständigt nya larver.

Äckel (The Creep)

Zergstrukturerna är i själva verket jättelika organismer, vilket innebär att zergkolonierna i sig själva är levande varelser. De skaffar proviant och konstruerar infrastrukturen genom att producera en levande matta av biomaterial som de invaderande styrkorna har gett namnet Äckel. Äcklet, som produceras både av kläkningscentralerna och äckelkolonier, sprider sig snabbt över all fruktbar mark. Kläkningscentralen är den enda struktur som kan byggas utan äckel eftersom den är genetiskt utformad för att automatiskt producera tillräckligt för att kunna växa. Själva äcklet är extremt hållbart och kan regenerera sig själv mycket snabbt, och drar sig bara undan från angripen mark när en kläkningscentral eller koloni har förstörts.

Regenerering (Regeneration)

Den största fördelen för zergerna och deras biologiska utformning är antagligen deras otroliga förmåga att läka och generera om sig själva. En zergkoloni fortsätter att fungera ända tills varenda varelse och byggnad är jämnad med marken, och även om zergen är döende återhämtar den sig efter ett tag och fortsätter med full styrka.

Kontroll (Control)

Zergernas Övre Sinne har löpande psionisk kontakt med sina tjänare, men för att kunna utfärda order till de enskilda zergerna måste den använda överherrar som vidarebefordrar allt till de övriga zergstammarna. En zergkoloni kan inte växa sig så stora att de överstiger överherrarnas gemensamma möjlighet att kontrollera den. Den aktuella kontrollnivån visas alltid i det högra hörnet i huvudskärmen, och när du markerar en furste visas dessutom den aktuella kontrollnivån och vilken nivå som krävs.

ZERGENHETERNA



Larv (Larvae)

Typ: Ägg

Baskön: Ursprunglig zergstam

Primär attackmetod: Saknas

De varelser som mest liknar de ursprungliga zerginsektoiderna är zerglarverna. Tack vare Xel'Nagas experiment har de visserligen blivit både starkare och mer motståndskraftiga, men de har fortfarande kvar de två egenskaper som föll de första härskarna i smaken: genetisk flexibilitet och psykisk känslighet.

Varje larv innehåller de genetiska beståndsdelarna hos varje annan zergstam. En nybildad kupa har bara den genetiska koden för de mest grundläggande zergstammarna, som drönarna, men när den växer och utvecklar nya strukturer kan larverna utöka sin uppsättning genetiska stammar. Så fort Det Övre sinnet ger ett kommando inträder larverna i ett puppstadium och påbörjar förvandlingen till just den stam som kupan behöver.



Drönare (Drone)

Typ: Arbetare

Baskön: Gashyrr-geting

Primär attackmetod: Taggar

De grymma Gashyrr-getingarna av Eldersthine kom ursprungligen in i svärmen genom att samla in naturtillgångar. Med tiden blev de drönare med larvernas förmåga att bryta ned sin egen genetiska kod och transformeras till ett slags utvecklade zergstrukturer. En drönare som transformeras måste få näring och material av äcklet. Precis som larverna kontrolleras drönarna av överherrar som övervakar deras steg via en sorts instinktiv telepati. Drönarna är dessutom ovanligt flitiga i sina uppgifter och fortsätter plikttroget att arbeta även under brinnande krig.

Håla (Burrow)



Drönarna kan gräva hålor i marken när de attackeras. Det innebär att de kan göra sig osynliga för fienden medan de regenereras eller väntar på förstärkning.

Furste (*Overlord*)

Typ: Flygbefälhavare

Tung transport (avancerade stammar)

Baskön: Gargantis Proximae

Primär attackmetod: Saknas, många hyser andra stammar

De halvt intelligenta, rymsburna varelser som går under namnet Gargantis Proximae togs upp i svärmen för att hjälpa zergkrigarna med sina välutvecklade sinnen. Gargantis-flygarna har assimilerat sig så väl med svärmen att cerebraterna använder dem för att kontrollera sina styrkor. Överherrarna beordrar och koordinerar krigarna i strid, och med sina välutvecklade sinnen fungerar de ofta som avancerade spejare. De kan känna av varenda fientlig enhet som håller sig gömd, även om de använder kamouflage eller distortionsfält.

Förutom att föra befälet över trupperna mot fienden ansvarar överherrarna också för att transportera zergkrigare mellan håligheterna i deras förstärkta gömställen. Det är bara de större zergbona som verkar ha den här speciella typen av furste, men för säkerhets skull brukar vara bäst att döda de här varelserna så fort man får syn på dem.

Zergling

Typ: Lätt anfallskrigare

Baskön: Zz'gashi-sandspringare

Primär attackmetod: Klor

De små och vilda springarna i sandvärlden Zz'gash togs upp i zergsvärmen för att fungera som spejare och stormtrupper. Även om zerglingarna inte är något annat än enkla djur arbetar de bra i stora grupper under de större zergkrigarnas befäl. De rovgiriga zerglingarna tycker om att slita fienden i stycken med sina huggtänder och rakbladsvassa skärar till lemmar. Eftersom zerglingens genetiska kod är så enkel att kopiera kan en enda larv ge upphov till två olika zerglingar.

Håla (*Burrow*)

Precis som drönarna har man upptäckt att vissa zerglingar kan gräva hålor som de sedan använder till bakhåll eller som skydd vid luftanfall. När man letar naturtillgångar i zergbebodda områden bör man vara mycket försiktig, eftersom man aldrig vet hur många zerglingar som ligger på vakt och väntar på den ouppmärksamme.





Hydralisk

Typ: Medellätt anfallsskrigare

Baskön: Slothien

Primär attackmetod: Nålvassa taggar

De fridsamma och gräsätande Slothien-hjordarna assimilerades i zergsvärmen för att producera en av de mest vildsinta och helvetiska av zergstammarna. Den maskliknande Slothien-varelsens biologiska struktur togs över av Det Övre sinnet, som förvandlade de stackars varelserna till mardrömslika mördare som nu går under namnet hydralisker. Dessa en gång så fredliga varelser hungrar nu efter blod och våld, och de är kända för att vara alldeles särskilt sadistiska.

De smala, ormlika hydraliskerna har hundratals vassa taggar på sina hudplattor. De här taggarna kan fyras av i en salva mot fiender som närmar sig antingen på land eller i luften, och man bör vara mycket försiktig när man närmar sig stora samlingar med hydralisker.

Håla (Burrow)

Hydraliskerna är särskilt förtjusta i att ligga och vänta på sina byten. Man har sett grupper gräva sig ned i marken där de vet att civila arbetare brukar passera, och de dyker upp när de känner på sig att en fiende är i antågande.



Ultralisk

Typ: Tung anfallsskrigare

Baskön: Brontolith

Primär attackmetod: Kaiser-knivar

De fruktade ultraliskerna är inte särskilt lika de fredliga brontolither som de härstammar från. De är den starkaste och mest kraftfulla av de landbaserade zergstyrkorna. De utgör ryggraden i svärmens arméer och är lika farliga som ett pansarfordon. Dessa enorma monster används som levande murbräckor mot alla typer av fiender. De stora, benliknande skärar som sticker ut från deras ryggar är i det närmaste omöjliga att förstöra, och de kan ta sig igenom de flesta kända material och ämnen med stor lätthet. Det bästa sättet att närma sig de här varelserna är från luften.

Mutalisk

Typ: Medellätt attackflygare

Baskön: Mantis-skrikare

Primär attackmetod: Syraspray

Mutaliskerna har inte förändrats särskilt mycket från sin ursprungliga form, den kringströvande Mantis-skrikaren i den öde Dinares-sektorn. Mutaliskerna kan flyga både i atmosfären och yttre rymden och är zergernas primära luftstyrka. De attackerar genom att spotta ut en högkoncentrerad syraspray som kan bränna hål i den tjockaste pansar.

Väktarform (Guardian Form)

Mutaliskerna kan också förvandla sig till en annan form som tros härröra från Mantis-skrikarens puppstadium. Zergväktaren har tjock, bepansrad hud och attackerar genom att med explosionskraft kasta iväg munfullar av syra som har mycket större räckvidd än mutaliskernas spray. Den här syran kan bara riktas mot landbaserade, underliggande mål. Väktarna saknar naturligt försvar mot luftangrepp.



Hemsökare (Scourge)

Typ: Höghastighetsattack

Baskön: Okänt

Primär attackmetod: Plasmametamorfos

De pyttesmå hemsökarna är raka motsatsen till de enorma väktarna. Dessa blinda mardrömsmaskiner söker upp fientliga rymdskepp och dyker in i dem. Katalytiska ämnen i hemsökarens kropp gör att den exploderar som en levande plasmabomb när den slår emot ytan på en större farkost. En hel trupp med krigare, ja till och med en hel stridskryssare, kan slås i spillror om en stor mängd av dessa varelser attackerar. Precis som när det gäller zerglingarna gör hemsökarnas enkla genetiska kod att det kan komma två från ett och samma ägg.



Drottning (Queen)

Typ: Kupans vakterska

Baskön: Arachnis Stammoder

Primär attackmetod: Glave-maskar

Zergernas drottning producerar inte larver som man kan tro av hennes namn att döma, utan har fått sin kungliga status tack vare sin förmåga att ge upphov till en mängd andra parasiter. Drottningen kan dessutom attackera genom att ge ifrån sig en rovgirig symbiot som snabbt skär sig igenom fiendens styrkor. Eftersom hennes lätta pansar gör drottningen sårbar brukar hon oftast stanna kvar i närheten av centralkupan för att hålla ett öga på de växande zergerna.

Ägglings (Spawn Broodlings)

Drottningen lägger en liten klump sporer vid fiendens markenhet. Sporererna försöker "befrukta" allt organiskt material de kommer i kontakt med och kan äta sig igenom pansarhöljet i tankar och goliater för att ta sig fram till dem som gömmer sig innanför. Offren förbränns omedelbart och används som näring för ett ägglingspar som kläcks inom ett par sekunder. Deras explosiva födelse innebär döden för den stackars värdvarelsen. Ägglingarna är små men grymma och attackerar varenda fiende som befinner sig i närheten.



Parasit (Parasite)

Genom att fästa en liten parasit på en annan enhet kan drottningen ge det Övre sinnet förmågan att se igenom fiendens ögon. Parasiten är inte lätt att upptäcka och när den väl har upptäckts kan den bara avlägsnas genom att man dödar dess värd.



Snärja (Ensnare)

Drottningen sprayar sina offer med ett tjockt slem som saktar ned framryckande (eller retirerande) styrkor. Denna biologiska hinna försvinner med tiden.



Förgiftning (Infestation)

Det mest fruktade av drottningens förmågor är hennes möjlighet att förgifta





terrannernas kommandocentral och sätta dess alla som befinner sig i den under Det Övre sinnets befäl. Drottningen måste ta sig in i en raserad kommandocentral och dränka in det med biologiska parasitgifter. När kommandocentralen är förgiftad kan alla som befinner sig i den härntvättas till självmordsoldater utan egen vilja.

Förgiftad terran (*Infested Terran*)

Zergernas förgiftade offer, som en gång var terranska soldater och civila, tas fullständigt i besittning av Det Övre sinnets vilja. De förgiftade soldaternas kroppar är förvridna och muterade för att producera instabila kemiska ämnen. Deras enda önskan är att hitta svärmens fiender och förgöra dem genom att detonera sina egna kroppar i ett moln av giftig vätska. Precis som de andra landbaserade zergenheterna kan också de förgiftade terranerna gräva hålor i marken.

Giftdrypare (*Defiler*)

Typ: C-stridskrigare

Baskön: Okänt

Primär attackmetod: Gift

Giftdryparna är ett perfekt exempel på zergernas fanatism och sadism. Precis som larverna bär giftdryparen på den genetiska koden till alla zergstammarna, men den producerar dem inte. Tvärtom: giftdryparen använder de genetiska strukturerna för att producera cancerliknande gifter som verkar dödligt på zergerna. Även om det kan verka som om zergerna motverkar sitt eget syfte genom att döda sina trupper, har denna framtvingade biologiska utveckling lett till att legioner av fientliga trupper har oskadliggjorts. Giftdryparen kan dessutom försvara sig själv genom att spotta sitt frätande gift, men den undviker helst närstrid.

Håla (*Burrow*)

Giftdryparen kan också gräva hålor i marken precis som sina mindre bröder. En vanlig taktik hos dessa elaka varelser är att attackera tills deras giftlager tar slut, och då gräver de sig ned i marken och stannar där tills de kan förnya sitt lager.



Mörk svärm (*Dark Swarm*)



Giftdryparens kropp är täckt med oräkneliga mindre varelser som livnär sig på varandra. Giftdryparen kan kasta in en mängd av de här varelserna i striden och på så sätt skapa ett tjockt moln med levande insekter som distraherar svärmens fiender och skyddar de övriga stammarna.

Pest (*Plague*)



Med den här förmågan producerar giftdryparen frätande sporer som den sedan slänger ut i ett tjockt moln runt sina fiender med explosionsartad hastighet. Det mycket giftiga molnet fräter ned allt det kommer i kontakt med.

Sluka (*Consume*)



Giftdryparen är den enda stammen i svärmen som uppvisar kannibalistiska tendenser och äter ibland upp sina egna för att få tillbaka energin. Detta är något som de flesta civiliserade raser i galaxen anser vara förkastligt, men detta till trots har det visat sig vara en effektiv, om än osmaklig, taktik.



Denna en gång ädla Terranska krigare är nu beredd att ge sitt liv till det Övre Sinnets ära.

ZERGERNAS STRUKTURER

Kläckningscentralen (Hatchery)

Kläckningscentralen är själva hjärtat i zergsamhället. Den fungerar dels som förvaringsplats för naturtillgångar och bearbetningscentral, och producerar dessutom de larver som alla zerger härstammar från. Larverna produceras med jämn takt och stannar kvar i närheten av den kläckningscentral där de blev till. Precis som alla zergernas strukturer är kläckningscentralerna levande organismer som med tiden återuppbyggs om de blir förstörda, vilket gör det väldigt svårt att utrota dem. Kläckningscentralen är den enda strukturen som kan byggas utan hjälp av äckel eftersom den är genetiskt utformad för att automatiskt producera tillräckligt för att kunna växa. Äckelkolonierna behövs emellertid för att förstärka det biologiska materialet.



- Gräva hålor (Burrowing). *Med undantag av de jättelika ultraliskerna kan alla zergvarelser som bor på marken få förmågan att gräva ned sig själva.*

Lya (Lair)

En kläckningscentral som "mognar", eller utvecklas, till en lya får både högre hållbarhet och utökad tillgång till Det Övre sinnets lager med genetisk kunskap. Det gör att zergdrönarna kan förvandla sig till mer komplicerade strukturer, som i sin tur utgör den genetiska kod som larverna behöver för att kunna utvecklas till nya stammar.



- Magsäckar (Ventral Sacs). *Furstarna kan genomgå en genetisk förändring som gör att det växer ut en stor säck på deras underkropp, där de kan bära andra zerger.*
- Antenner (Antennas). *Eftersom antennerna ger furstarna en ökad förmåga att registrera saker med sina sinnen genomgår många stamledare en sådan här genförändring.*
- Pneumatisk hud (Pneumatized Carapace). *Biologiskt anpassad vespengas lagras i huden och ger furstarna större rörlighet.*

Kupa (Hive)

Den mest högutvecklade formen av kläckningscentral är kupan. Den skyddas av ett tjockt yttre exoskelett och har full tillgång till Det Övre sinnets kunskaper. Kupans invånare kan producera de mest avancerade stammarna och strukturerna i hela svärmen.





Extraktor (*Extractor*)

Zergerna behöver den energirika vespengasen som bränsle till sin enorma förbränning och som näring till larverna för att de ska växa så fort som möjligt. Extraktorn är i själva verket en gigantisk organism som sitter över en vespengejser och förpackar gasen i små köttäckar som zergdrönarna sedan kan bära iväg till närmaste kläckningscentral. Eftersom extraktorn själv livnär sig på vespengas behöver den inte byggas på äckeltäckt område.



Äckelkoloni (*Creep Colony*)

Äckelkolonierna genererar och underhåller det tjocka bioorganiska materialet som de övriga zergstrukturerna behöver för att fungera. Kolonin fortsätter att producera ett allt större område med förgiftat område tills det når gränsen för den tillåtna storleken. Äckelkolonin kan transformeras redan innan det har täckt de närmaste omgivningarna med äckel, för att därigenom utgöra antingen luft- eller markskydd för invånarna i kupan.



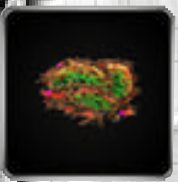
Sporkoloni (*Spore Colony*)

När en äckelkoloni förvandlas till en sporkoloni växer det ut ett särskilt känselorgan, precis som på furstarna. Känselorganet gör att sporkolonin kan spåra upp enheter som är kamouflerade eller dolda. Sporkolonin producerar dessutom en frätande variant av äckel som den kan kasta på luftburna enheter som passerar förbi.



Nedsjunken koloni (*Sunken Colony*)

Sporkolonin utgör ett utmärkt skydd mot luftattacker, och den nedsjunkna kolonin skyddar kupan mot markbaserade attacker. Den nedsjunkna kolonin sätter sig fast långt ned i äcklet och sedan växer det ut en mängd känselspröt som den kan använda för att attackera alla fiender som kommer för nära dess dödliga grepp.



Äggpool (*Spawning Pool*)

Inuti äggpoolens urkraftsgyttja finns den grundläggande genetiska strukturen för den fruktsammaste av zergkrigsstammarna, nämligen de glupska zerglingarna. Äggpoolen innehåller den genetiska informationen till alla larver som producerats i samma grupp så att de kan utvecklas till zerglingar.



- **Metabolism-boost** (*Metabolic Boost*). Denna förändring i zerglinganatomin förbättrar deras reflexer och rörelsehastighet.



- **Körtelmutation** (*Adrenal Glands*). Om den känsliga körtelbalansen ändras utvecklas en slags stridsglädje som får zerglingarna att attackera snabbare.

Utvecklingskammare (Evolution Chamber)

Det Övre sinnet vet att självbelåtenhet leder till förlust och arbetar ständigt på att utveckla sina underlydande till allt mer effektiva dödsmaskiner. Utvecklingskammaren är testlaboratoriet där Det Övre sinnet kan manipulera den genetiska koden hos sina undersåtar och ge dem förbättrad fysisk förmåga.

- Uppgradera skärmytslingar (*Upgrade Melee Attacks*). Denna utvecklingsvariant förbättrar zerglingarnas och ultraliskernas anatomiska beväpning.
- Uppgradera missilattacker (*Upgrade Missile Attacks*). Denna utvecklingsvariant förbättrar drönarnas, hydaliskernas och giftdryparens anatomiska beväpning.
- Uppgradera markpansar (*Upgrade Ground Carapace*). Denna utvecklingsmetod förbättrar det naturliga försvaret hos alla landbaserade tjänare i svärmen.



Hydalisknäste (Hydralisk Den)

Hydalisknästet är bara till det yttre lik den en gång så fredliga Slothien-stammens nästen, som hydaliskerna härstammar från. De slemdrypande väggarna omger all den kunskap som krävs för att kupans invånare ska kunna producera hydaliskkrigare.

- Muskelförbättringar (*Muscular Augments*). Hydaliskerna kan genomgå en genetisk förändring som ger dem större muskler, vilket i sin tur leder till att rörelsehastigheten blir avsevärt högre.
- Utväxta taggar (*Grooved Spines*). Denna nog så enkla taggvariant hos hydalisken ger en större attackräckvidd.



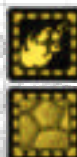
Nydus-kanalen (Nydus Canal)

Det egentliga ursprunget till Nydus-kanalen är okänt, och ingen vet heller exakt hur den fungerar. Den egentliga kanalmynningen konstrueras och när man hittar en lämplig plats kan en systemynning öppnas. Kanalen ger zergernas markenheter möjlighet att med en enorm hastighet färdas från ena till andra änden, oavsett terräng. Det gör att många kläckningscentraler som är utspridda över ett stort område kan fungera som ett enda bo, och zergkrigarna kan resa från den ena krigsplatsen till den andra både snabbt och effektivt.



Spira (Spire)

Mantis-skrikarna, som assimilerades och förvandlades till de fruktade mutaliskerna, byggde en gång sina högresta bon på livlösa världar, och de använde alla ytor som fanns. Spiran liknar visserligen Mantis-nästena men har ändrats så att den kan livnära sig på äckel.



- Flygattacker (*Flyer Attacks*). Denna utvecklingsmetod förbättrar mutaliskernas, väktarnas and drottningens anatomiska beväpning.
- Flygarpansar (*Flyer Carapace*). Denna utvecklingsmetod förbättrar det naturliga försvaret hos alla luftburna tjänare i svärmen.



Högsta spiran (*Greater Spire*)

Den bepansrade Högsta spiran bär den genetiska koden för de farligaste zergflygarna och kan användas för att ytterligare förbättra och utveckla de befintliga stammarna.

- Byggnaden tillåter den livsfarliga Mutalisen att ändras till dess väktare, där den offrar sin fart och flygförmåga för att kunna få möjligheten att attackera markbaserade fiender med förödande kraft.



Drottningens bo (*Queen's Nest*)

Drottningens bo är ett krälande hål av levande organismer som livnär sig på äckel och ger drottningen alla hennes förmågor. I de många hålen runt boet bor ett otal kolonier med parasiter som drottningen själv föder upp. I gengäld offrar sig dessa "barn" frivilligt som tjänare åt Det Övre sinnet.

- Gametis Meiosis (*Gamete Meiosis*). Drottningens förmåga att föda upp de symbiotiska och parasitiska varelserna som tjänar henne ökar när varelsernas förökningshastighet ökas.
- Ägglingar (*Spawn Broodlings*). Drottningen ger upphov till ägglingar genom att först fylla sitt offer med sporer som förökar sig själva. När ägglingarna mognar lämnar de sin värd och söker upp nya fiender.
- Parasit (*Parasite*). Genom att sätta fast denna lilla parasit på en fientlig enhet kan zergerna se genom fiendens ögon.
- Snärja (*Ensnare*). Drottningen spyr upp sporer som ger ifrån sig ett kladdigt slem som saktar ned alla enheter som blir insnärjda i hennes klistriga fålla.
- Förgiftning (*Infestation*). Genom att förgifta en terransk kommandocentral med sitt parasitiska biologiska gift kan drottningen tillhandahålla svärmen med nya, föränderliga skapelser.



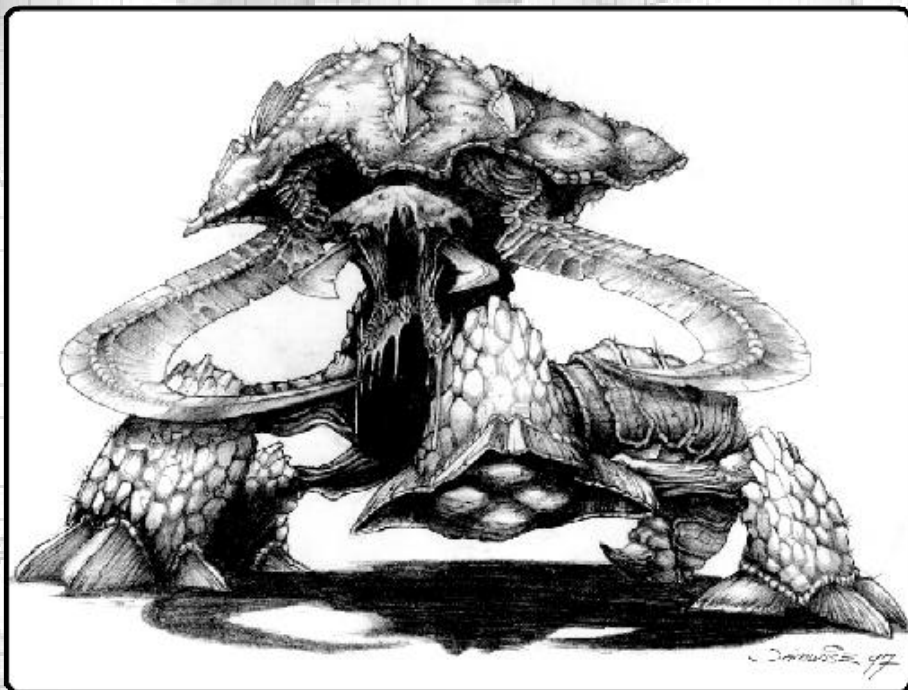
Ultraliskgrotta (*Ultralisk Cavern*)

Djupt inne i den sönderskjutna grottan finns en stor mängd radioaktivt avfall och farliga ämnen. Det är den extremt farliga miljön i grottan som har gjort den mäktiga ultralisen till den onaturligt hårda varelsen den är. Dess genetiska material har genomgått oräkneliga tester och experiment, och det är bara den slutliga, livsdugliga koden som används för att ge zerglarverna de egenskaper som behövs för att de ska kunna förvandlas till en ny ultralisk.

Giftdryparhål (Defiler Mound)

Området runt giftdryparens bo är fullt av mineralbitar som har förorenats av den giftiga vätskan som giftdryparen själv ger ifrån sig. Botten i hålet är en äcklig pöl med cancerogen soppa, full med en massa biologiskt avfall som snärjts in i varandra. Från detta organiska gift kommer de olika giftämnena som giftdryparen använder som vapen mot svärmens fiender.

- Metasynaptisk nod (Metasynaptic Node). Denna mutation ökar utsöndringen av det biologiska giftet genom att stimulera tillväxten av den metasynaptiska noden i giftdryparens hjärnbalk.
- Mörk svärm (Dark Swarm). Giftdryparen ger ifrån sig ett tjockt moln med parasiter som eliminerar alla attacker som passerar igenom det.
- Pest (Plague). Giftdryparen utsöndrar syrabaserade gifter som kan skada allt som fångas i det frätande molnet.
- Sluka (Consume). Genom att sluka sina egna kan giftdryparen absorbera sina offers livgivande energi.



ZERGSTAMMARN

Mycket lite är känt om de olika stammarna i zergsvärmarna, men vissa terranska vetenskapsmän har försökt dokumentera och klassificera några av de större stammarna som har plundrat deras kolonier. Det verkar ställt utom allt tvivel att varje enskild stam härstammar från en unik cerebrat som utför Det Övre sinnets order. Varje cerebrat har makt att bygga upp en egen stam för att nå sina mål. Stammarna är visserligen svåra att skilja från varandra, men terranska spejare har själva bevitnat att de har olika funktion och syften. Man har lagt märke till att vissa stammar arbetar tillsammans som om de fungerade som sammanhängande enheter ur en större, strategisk styrka. Terranska upptäcktsmän har namngett de urskiljbara stammarna efter uråldriga monster från gamla mytologier från Jorden.

ESKADERN

Tiamat

Cerebrat: Daggoth

Uppskattad storlek: 6 500 000/ alla stammar

Huvuduppgift: Kommandoflottilj

Stamfärg: Röd

Tiamat är den största och mäktigaste stammen i svärmen. Det spekuleras att själva Övre sinnet skyddas djupt inuti denna levande flottilj. De mest avancerade furstarna och drottningarna utformar Tiamats rigorösa infrastruktur och hjälper de svagare stammarna att lägga under sig fienden. Tiamats styrka ligger i strategisk luftstrid och sänder bara ut sina rovgiriga landattacker som sista utväg.

Fenris

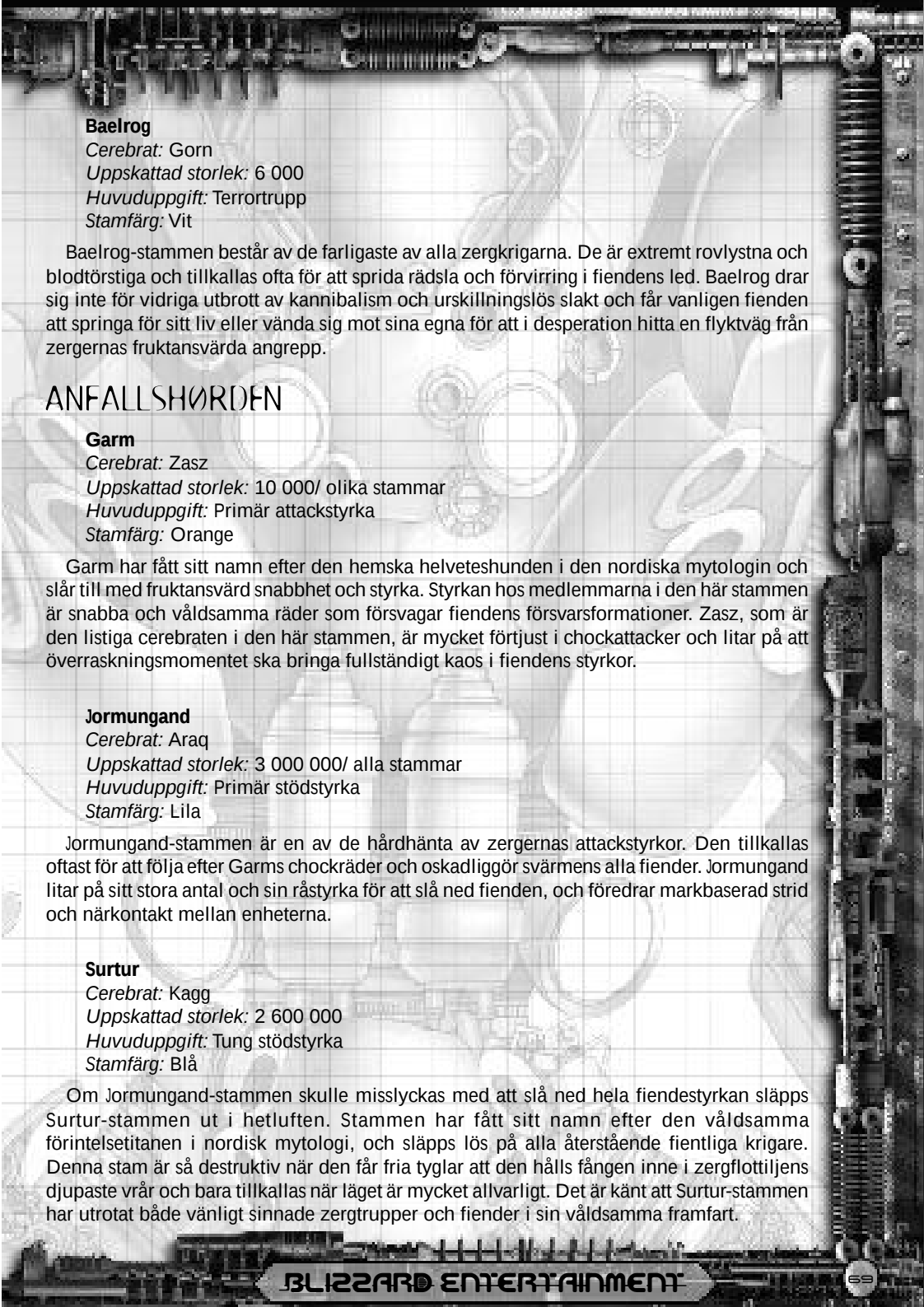
Cerebrat: Nargil

Uppskattad storlek: 5 500/ olika stammar

Huvuduppgift: Jägarsvärm

Stamfärg: Grön

Fenris-stammen är känd för sin överlägsna spårarförmåga och tillkallas ofta för att jaga upp förrymda avelsdjur och vilsegångna fiender till svärmen i vild terräng eller den oändliga rymden. Medlemmarna i stammen är visserligen få till antalet, men de utför sitt uppdrag utan barmhärtighet och med största list. Deras främsta uppgift är emellertid att söka upp nya raser och genetiska stammar som svärmen kan absorbera. När Fenris-stammen har hittat en lämplig ras jagar de den tills den antingen har assimilerats av Det Övre sinnet eller fullständigt har utrotats.



Baelrog

Cerebrat: Gorn

Uppskattad storlek: 6 000

Huvuduppgift: Terrortrupp

Stamfärg: Vit

Baelrog-stammen består av de farligaste av alla zergkrigarna. De är extremt rovlystna och blodtörstiga och tillkallas ofta för att sprida rädsla och förvirring i fiendens led. Baelrog drar sig inte för vidriga utbrott av kannibalism och urskillningslös slakt och får vanligen fienden att springa för sitt liv eller vända sig mot sina egna för att i desperation hitta en flyktväg från zergernas fruktansvärda angrepp.

ANFALLSHÖRDEN

Garm

Cerebrat: Zasz

Uppskattad storlek: 10 000/ olika stammar

Huvuduppgift: Primär attackstyrka

Stamfärg: Orange

Garm har fått sitt namn efter den hemska helveteshunden i den nordiska mytologin och slår till med fruktansvärd snabbhet och styrka. Styrkan hos medlemmarna i den här stammen är snabba och våldsamma råder som försvagar fiendens försvarsformationer. Zasz, som är den listiga cerebraten i den här stammen, är mycket förtjust i chockattacker och litar på att överraskningsmomentet ska bringa fullständigt kaos i fiendens styrkor.

Jormungand

Cerebrat: Araq

Uppskattad storlek: 3 000 000/ alla stammar

Huvuduppgift: Primär stödstyrka

Stamfärg: Lila

Jormungand-stammen är en av de hårdhänta av zergernas attackstyrkor. Den tillkallas oftast för att följa efter Garms chockrader och oskadliggör svärmens alla fiender. Jormungand litar på sitt stora antal och sin råstyrka för att slå ned fienden, och föredrar markbaserad strid och närbkontakt mellan enheterna.

Surtur

Cerebrat: Kagg

Uppskattad storlek: 2 600 000

Huvuduppgift: Tung stödstyrka

Stamfärg: Blå

Om Jormungand-stammen skulle misslyckas med att slå ned hela fiendestyrkan släpps Surtur-stammen ut i hetluften. Stammen har fått sitt namn efter den våldsamma förintelsetitanen i nordisk mytologi, och släpps lös på alla återstående fientliga krigare. Denna stam är så destruktiv när den får fria tyglar att den hålls fången inne i zergflottiljens djupaste vrår och bara tillkallas när läget är mycket allvarligt. Det är känt att Surtur-stammen har utrotat både vänligt sinnade zergtrupper och fiender i sin våldsamma framfart.

FRÖTTE



STARCRRAFT

PRÖTÖSSERNAS HISTORIA

XEL'NAGA OCH DEN FÖRSTFÖDDA



Även om endast fragmenterad dokumentation återstår, berättar urgamla Protoskrifter om en ytterst avancerad ras som regerade över tusentals världar i galaxen, tio miljoner år sedan. Denna gåtfulla ras, som oftast kallas Xel'Naga eller 'Vandrarna från fjärran', ryktades ha grott och växt fram tusentals olika raser på de kalla och ofructbara världarna i deras område. Protossernas traditioner vidmakthöll att Xel'Naga var en fredlig och välvillig ras, ytterst fördjupad i vetenskapen och propagandan för den sinnliga evolutionen i universum. Det finns inga uppgifter om Xel'Nagas ursprung, förutom att de inte hade sitt ursprung i den galax de hade i besittning. Xel'Naga var besatta vid tanken på att framställa en perfekt livsformen, laborerade Xel'Naga för att skapa en varelse som skulle definieras som en distinkt framställning av renhet. Under tusentals år styrde de noggrant den hårfina utvecklingsprocessen av deras varelser. Även om deras långdragna experiment producerade många fängslande avvikelser och mutationer, utplånades Xel'Nagas skapelser trots deras höga förväntningar. Till sist fokuserade Xel'Naga förtvivlat på den mest lovande av deras skapade världar. Aiur, en massiv djungelvärld i galaxens utkant, närde en av de mest avancerade varelserna. Dessa varelser var fantastiskt anpassningsbara till hårda naturförhållanden och klimat. Deras styrka och fart var oöverträffad hos de kända raserna. Rasen hade utvecklat ett

begynnande stam system som baserades på gruppjakt och krigarstyrning.

Deras mest utpräglade egenskap var att de kommunicerade med varandra genom en komplicerad metod av instinktiv telepati, som tillät dem verka med slående effektivitet. Xel'Naga var nöjda med framstegen med deras senaste skapelse och medgav att den nya rasen var det första experiment att utvecklas bortom de tidigare begränsningarna hos de tidigare livsformerna. För att beteckna deras uppstigande i den galaktiska livsordningen, gav Xel'Naga den nya rasen namnet Protoss eller "den Förstfödda". De tidiga Protosserna levde i harmoni och avskildhet i Aiur i hundratals generationer, utan vetskap att Xel'Naga betraktade dem från fjärran. Även om Protosserna var den mest avancerade arten, var Xel'Naga fortfarande missnöjda med deras få framsteg och såg möjligheten att driva Protossernas utveckling vidare. Xel'Naga spenderade ytterligare ett årtusende genom att hårfint leda deras barns steg i utvecklingen och lyckades till sist att föra Protosserna till ett stadium av total själslig närvaro. Den Förstfödda blev successivt extremt intelligent och introspektiv. De gjorde också fantastiska framsteg, inte bara i sin kulturella utveckling, utan även individualistiska avancemang. Xel'Naga var upprymda av sin egen framgång och gjorde sig senare kända för Protosserna, och väntade sig aldrig det kaos som skulle uppstå.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

AVRESAN OCH KAMPEN FÖR EVIGHETEN

Protossernas civilisation spred sig från Aiurs yta och inom ett få tusentals år och till sist förenades de stridande stammarna under en centraliserad regering. I ett försök att urskilja deras skapelses utveckling, steg Xel'Naga ner från skyn och integrerade sig med Protossernas kultur. Xel'Nagas ankomst förde de spridda stammarna mer samman då Protosserna vände sig till sina visa skapare för att erhålla nya sanningar och insikter. Xel'Naga förundrades av hur drivna Protosserna var att gå till botten med mysteriet runt dem. Protosserna hade ett omåttligt behov av kunskap som ledde dem till att utveckla radikal och framgångsrika ansträngningar inom forskning och meta-naturala studier. Allt eftersom förståendet och personliga insikten växte, blev Protosserna utomordentligt nöjda och började se mer värde i personliga framgångar än i framgångar i samhället.

De mer framgångsrika stammarna började isolera sig från varandra och försökte definiera sina egna roller, inte bara i det omedelbara samhället, utan också i det stora universum. Då stammarna växte ännu mer och längre bort från varandra blev Xel'Naga förvirrade och frustrerade. De spekulerade i att de kanske hade tagit utvecklingen av Protosserna lite väl långt. Många Xel'Naga trodde att Protosserna hade förlorat sin största styrka, då individuella egon steg över de samhällsmässiga banden. Stammarna drevs av tanken på att återuppväcka deras urgamla principer och riter i syfte att föra dem ännu längre från sina deras bröder. Där det en gång fanns beundran och hänförelse för deras skapare, växte nu en misstänksamhet fram, mot Xel'Nagas intressen i Protossernas affärer. Allt efter som månader gick på Aiur, började Protosserna att undvika sina Xel'Naga mentorer och varje stam spred rykten utan substans om deras skapares lärdomar. I ett försök att skilja sig totalt från resten av sin ras, började stammarna att

minimera kontakten med deras primära psykiska länk. Då Protossernas empati för varandra försvann gjorde att upplösa återstoden av brödrakänslan mellan dem. Upphörandet av den psykiska länken var också det mest utmärkande tecknet att Protosserna hade förlorat den mest fundamentala egenskapen i deras storhet. I tron om att de hade gjort ett frukansvärt misstag förberedde Xel'Naga sin slutliga avresa från Aiur. De misstänksamma Protosserna fick höra talas om deras skapares avresa och reagerade med en snabb och skoningslös attack mot Xel'Nagas världs farkoster. Hundratal Xel'Nagas mördades av de rasande Protosserna, som för bara ett årtionde sedan hade hyllat dem som gudar. Xel'Naga lyckades värja sig från attacken och lyckades att sorgset lyfta med flera av deras skepp till tomheten bortom Aiur. Protosserna lämnades förvirrade och övergivna och vände sig till varandra i sorg efter avresan. Vad som hände sedan har dokumenterats som det blodigaste och mest våldsamma krig som någonsin upplevts i galaxens historia - Kampen för Evigheten. De rasande striderna under Kampen för Evigheten utkämpades av flera generationers Protosser, som alla bar tanken på skulden för att de blev övergivna. Även om ett fåtal dokument återstår från denna 'förlorade period' ur Protossernas historia är det klart att den Förstfödde utvecklades till en legion av hänsynslösa mördare. Protosserna drevs av århundraden av hat mot deras bröder och levde och dog utan att veta om deras arv från det förgångna eller det psykiska band deras förfäder en gång hade. Det är känt att till och med de större landområdena i Aiur var tillintetgjorda i denna kamp mellan de hysteriska stammarna. Det verkade som den en gång stolta Protosskulturen förgiftats och att Protosserna stod på gränsen till utrotning.



KHALA: DEN UPPSTIGANDE VÄGEN

Även om många faktorer ledde till slutet för Kampen för Evigheten, var det en makalös upptäckt som ledde till radikala förändringar hos den Andra Generationen. Då de urgamla, rasande fejderna fortsatte att rasa från den ena Protoss generationen till den andra, snubblade en säregen magiker över en väsentlig insikt. Denna magiker, vars verkliga namn har glömts bort under årens lopp, döptes så småningom till Khas, eller "han som inför ordning". Khas, som hade suderat Xel'Nagas ålderdomliga och förbjudna läror, övernaturliga, urgamla monolitiska föremål, som är mer kända som Khaydarin kristallerna. Kristallerna, som lämnades kvar av Xel'Naga, var grundläggande i deras protogeniska experiment. Khas var kapabel att leda den primära energin från kristallerna genom sig själv, som tillät honom att ursprungliga gemensamma banden hos sin ras. För första gången på tusentals år var den primära minnet från Protosserna väckt till liv. Khas blev genomströmmad av känslor från varje individ i sin ras, och blev medveten om att Protosserna inte hade förlorat sin primära länk, men hade helt enkelt glömt hur de anslöt sig med den. Khas blev vettskrämd av de hatkänslor som slitit isär hans ras under otaliga århundraden och började leta efter ett sätt att hela sitt folks smärtor. Många unga Protosser ur den nya generationen samlades under Khas ledning och tränades i konsten att dra nytta av sitt latent psykiska band. Dessa unga Protosser var plötsligt fria för att ta avstånd från det rasande kriget runt dem och kom till insikt och såg att deras raskrig var fel. De trodde att Xel'Naga hade rätt att överge dem för deras ras skull, att de hade utsatts för korrumpion från sitt ego och att de faktiskt var ett experiment som gick fel. De bestod därför att deras inärvda fel var deras misstag, utan att den inre konflikten hos Protosserna och den rasistiska villervallan var utan orsak och hade ingen substans. Khas

utvecklade ett radikalt system för psykisk förflyttning och hoppades kunna disciplinera den nya generationen och inte låta dem begå samma misstag som deras förfäder. Hans teori som är känd som Khala eller "Den uppstigande vägen", kallade alla Protosser att överge sina rötter och sträva för en ny enad ras. Khas största förhoppning var att Khala skulle ingjuta en ny inre natur och livskraft hos Protosserna. Sakta men säkert övergav många Protosser sina urgamla fejder och kämpade bakom den växande Khalai legionen. Denna händelse blev en milstolpe i Kampen för Evigheten och ledde till den Andra Generationens uppgång. De fruktansvärda krigen lugnade ner sig och stammarna började än en gång enas och Khalas lära genomsyrade till och med de djupaste och mest fundamentala rötterna i Protossernas samhälle.

DAF'UHL: INSPEKTÖRSKAPET

Khala var främst menat att definiera ett strikt beteendesystem, men åberopade också en förändring från ett stam-system till ett kast-system. Alla medlemmar i Protossernas stammar indelades i tre nya kaster: Rättviseskiparna (the Judicators), Khalaierna (the Khalai) och Tempelherrarna (the Templar). Denna indelning hjälpte till i raderingen av de sista gamla fientligheterna mellan stammarna och stärkte Protossernas beslutsamhet vad gällande en ny början för rasen. Rättviseskiparkasten bestod av de äldsta Protosserna och statsmän och hade ansvaret för att leda Protosserna under Khalalagen. Rättviseskiparrådet styrdes av en liten grupp av de äldsta som gick under namnet Kardinals församlingen (the Conclave). Den andra kasten, Khalaierna, omfattade en stor samling ur Protossernas samhälle. Khalaierkasten representerade de drivande industrialisterna, forskarna och arbetarna som byggde upp deras hemland efter den rasande Kampen för Evigheten. Den tredje kasten, Tempelherrarna, var de heliga krigarna och Aiurs försvarare, som följde Khalas disciplin för att uppnå den ökande höjdpunkten i den psioniska kraften.



Under Kardinalförsamlingens ledning med deras Rättviseskipare och Tempelherrarnas nitiska förmåga lyckades Protosserna att så småningom vända den förstörda planeten Aiur till ett enastående paradiset. Det växande välståndet ledde Protosserna till att återupptäckte nya vetenskaper och studier som de hade förlorat, vilket i sin tur lärde Protosserna att resa bland stjärnorna. Under loppet av några hundra år erövrade Protosserna hundratals världar i sitt hörn av galaxen och spred frukten av sin goda civilisation till många avancerade raser de mötte. Totalt lyckades Protosserna att återta kontrollen över åtta världar som en gång styrdes av Xel'Naga. I order att upprätthålla Khalas strikta regler, åtog Protosserna sig bördan Dae'Uhl eller "Stora Inspektorskapet". Dae'Uhl kallade på Protosserna för att skydda och säkra de mindre raserna under deras vingar för att följa de urgamla Xel'Naga traditionerna. Protosserna var ständigt på sin vakt mot xenomorfiska hot och höll ständigt ett öga på sina ovetande omyndlingar. Men, likt Xel'Naga många årtusenden tidigare höll Protosserna sin närvaro gömd för minoritetsraserna under deras beskydd. Hundratals raser växte upp i de olika världarna i deras galax intet anande att de var bevakade från ovan.

DE MÖRKA TEMPELHERRARNA

Även om deras upplysta civilisation växte och frodades dolde Protossernas Kardinalförsamling en mörk, skamlig hemlighet för massorna. Ett fåtal oliktankande stammar vägrade att anamma Khala, i tron om att deras personligheter skulle raderas och förespråka Rättviseskiparnas regler. De vildsinta stammarna var inte fientliga eller militanta, men trodde att Kardinalförsamlingens program skulle innebära slutet för deras ras. Även om Kardinalförsamlingen visste att de vildsinta stammarna höll sig gömda, men trodde att de vildsinta stammarnas påtagliga närvaro skulle sprida sig genom Protossernas samhälle och förstöra allt som Khas hade lyckats med. Kardinalförsamlingen var övertygad att de vildsinta stammarna utgjorde

ett stort hot mot den nya ordningen och beordrade Tempelherrarnas styrkor att förgöra de oliktankande. Tempelherrarna leddes av en ung krigare vid namn Adun, kunde inte förmå sig att slakta sina bröder. Istället försökte Adun att gömma de vildsinta stammarna för Kardinalförsamlingen. Adun trodde att han övertyga de vildsinta om Khalas sanning genom att lära dem hur de manipulerade sina egna psioniska krafter. Även om deras krafter motsvarade Tempelherrarnas, vägrade de vildsinta att utlämna sina passionerade, fria själar till Khala. Utan disciplinen från den Uppstigande vägen, spred sig de vildsintas krafter bortom all kontroll och släppte förödande stormar fria över Aiurs fält. Kardinalförsamlingen var chockade att Tempelherrarna inte hade dödat de vildsinta stammarna och försökte kväva den desperata stämningen. Om Kardinalherrarna straffade Adun och Tempelherrarna för olydnad skulle de öppet behöva medge de vildsinta stammarnas existens. Trots detta bannlyste Kardinalherrarna egensinninga stammar för evigt från Aiur. Tempelherrarna under Aduns ledning svor tystnad då de vildsinta lastades på ett urgammalt men fullt funktionabelt Xel'Naga skepp och skickades in i rymdens tomrum. De vildsinta kom att för evigt kallas de Mörka tempelherrarna. Under tiden spred sig legenden om de Mörka tempelherrarna över Aiur och byggde upp fantasier hos många unga Protosser. För att visa sin förakt för Kardinalherrarna och deras Rättviseskiparlakejer, skar de Mörka tempelherrarna under en ceremoni effektivt av sina nervtrådar vilket avskilde dem från den psykiska länken från Protosserna för evigt. Vilda rykten spred sig att eftersom Skuggornas Jägare (Shadow Hunters) var avskilda från den primära länken i sin ras, far de tvingade att dra deras psioniska energier från rymdens kalla tomrum. Denna berättelse, verkade över alla andra och anklaga de kringflackande krigarna för evigt. Jagade och fruktade av sina egna bröder, levde de Mörka tempelherrarna en enslig existens i sina rymdfarkoster. Under sin resa genom rymdens kalla tomrum övergav de aldrig sin kärlek för Aiur och vakade i hemlighet över sin förlorade hemvärld.



MÄNSKLIGHETEN OCH ZERGERNAS ANKOMST

Protosserna bevittnade i tysthet mänsklighetens illavarslande ankomst i deras del av rymden. Även om Protosserna var osäkra om Terranernas kringflackande ursprung, visste de att dessa impulsiva, kortlivade människor skulle visa sig vara en intressant studie. Två århundraden gick då Protosserna vakade över de verksamma Terranska kolonisterna. Terranerna hade lyckats med att bygga upp begynnande kolonier i över ett dussin världar inom Protossernas gränser. Trots att Terranernas teknologi var underlägsen Protossernas, anpassade de sig till de världar de levde i och frodades. Protosserna fann Terranerna fascinerande därför att de alltid krigade med varandra och samtidigt utvecklade sina teknologier och industrier med stormsteg.

Protosserna oroade sig för Terranernas snabba utvinning och tömning av naturresurser ur deras olika världar. Det verkade för Protosserna som att Terranerna inte hade någon som helst respekt för den känsliga balansen i naturen. De oroades också över hur snabbt Terranerna spred sig från en värld till en annan och lämnade bara tomma ödemarker efter sig. Protosserna var förbjudna av Dae'Uhl's strikta befallningar att inte lägga sig i Terranernas vårdslösa framfart, under några omständigheter. Detta osammanhängande förhållande bestod mellan de två raserna i många år. Under ett av Protossernas spaninguppdrag fann de bevis som talade för den slutliga domen för Terranerna.

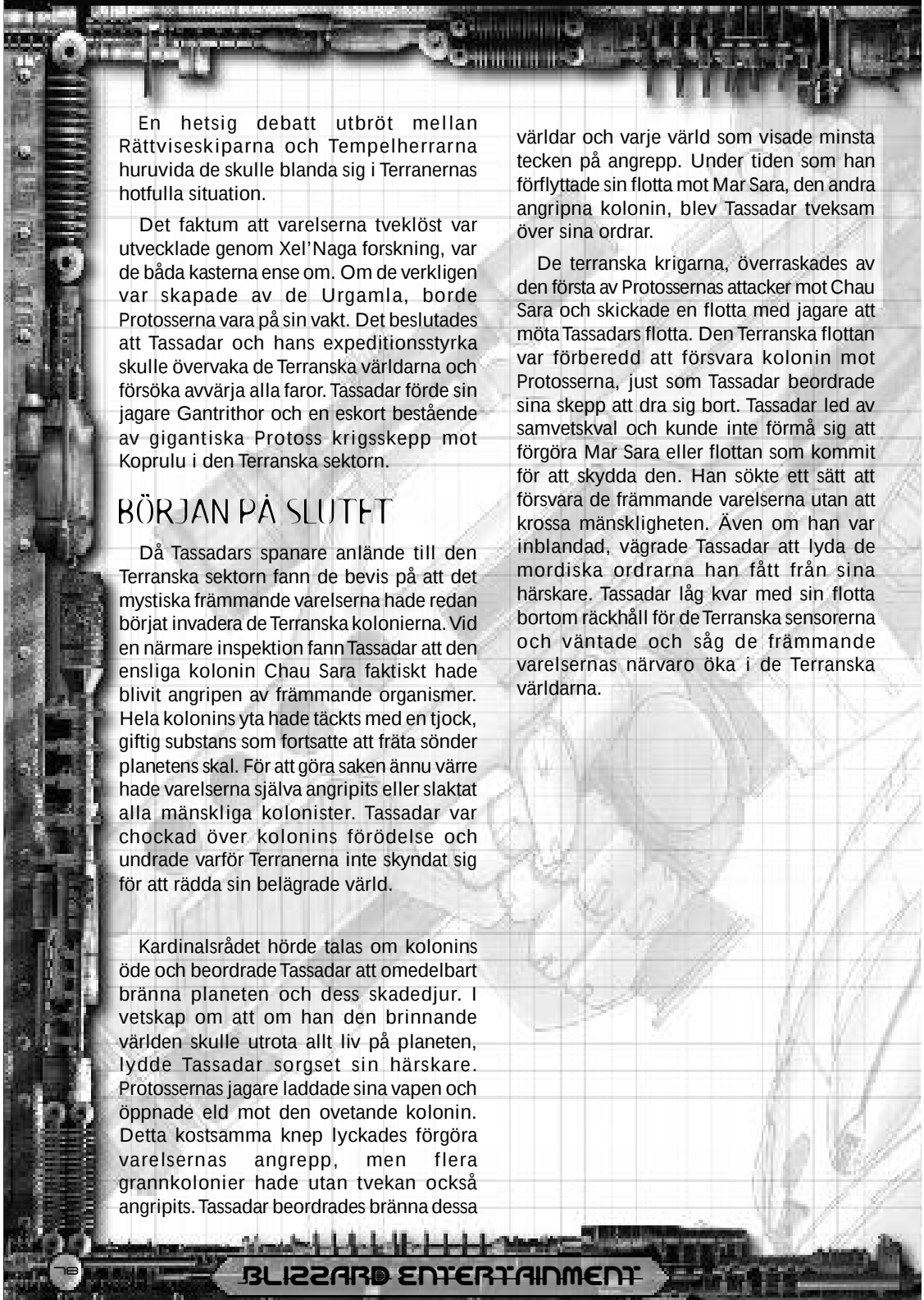
Den Högste Tempelherren Tassadar, i följe med sin expeditionsstyrka av berömda Tempelherrar, hittade ett antal små biologiska byggnader flytande vid gränsen till Protossernas område i rymden. Vid en nära inspektion fann Tassadar att de främmande obestämbara organismerna faktiskt var

rymdsonder. Även om Tassadar inte kunde bedöma deras ursprung, stod det fullständigt klart att de var på väg mot Koprulu sektorn av de Terranska kolonierna.

Tassadar tog tillbaka de levande sönerna tillbaka till Aiur för omedelbara studier. De märkliga främlingarna var inte likt något Protosserna hade sett förut. Sönernas olika psykologier var utvecklade för rymdresor och spaning. I ett försök att urskilja deras primära byte fokuserade Protosserna Khaydarin kristallernas energi genom sönernas mikroskopiska hjärnor. Protosserna var chockade över upptäckten att de främmande sönerna svarade snabbt och naturligt till kristallernas kraftiga energi. Chocken grundades i det faktum att endast varelser som var födda ur Xel'Nagas protogener kunde korrekt hantera kristallernas energi. Det var ännu mer alarmerande att en svag tankeström repeterades om och om igen genom sönernas mikroskopiska hjärnor; 'Sök mänsklighet'... 'Utrotat'... 'Lär'... 'Utvecklas'...

Protosserna spekulerade i att sönerna var budbärare för ett nytt överhängande hot mot deras sektion i galaxen. Om varelserna var skapade med teknologi från Xel'Naga, skulle de vara mycket avancerade och extremt kraftfulla. Det stod klart för Protosserna att denna nya ras utgjorde en överhängande fara mot alla levande varelser och vad än huvudsubstanten hos denna ras var, måste den fortfarande söka efter de ovetande kolonisterna.

Protosserna började skicka ut spanare för att i förväg söka genom rymden i omgivningen efter varje tecken på främmande hot. Tassadar hävdade att under Dae'Uhl's regler, var det Protossernas skyldighet att skydda alla raser som de hade under bevakning. Kardinalherrarna hävdade dock att om de värdelösa Terranerna ändå var hotade av den nya rasen, kunde de lika gärna utrotas.



En hetsig debatt utbröt mellan Rättviseskiparna och Tempelherrarna huruvida de skulle blanda sig i Terranernas hotfulla situation.

Det faktum att varelserna tveklöst var utvecklade genom Xel'Naga forskning, var de båda kasterna ense om. Om de verkligen var skapade av de Urgamla, borde Protosserna vara på sin vakt. Det beslutades att Tassadar och hans expeditionsstyrka skulle övervaka de Terranska världarna och försöka avvärja alla faror. Tassadar förde sin jagare Gantrithor och en eskort bestående av gigantiska Protoss krigsskepp mot Koprulu i den Terranska sektorn.

BÖRJAN PÅ SLUTET

Då Tassadars spanare anlände till den Terranska sektorn fann de bevis på att det mystiska främmande varelserna hade redan börjat invadera de Terranska kolonierna. Vid en närmare inspektion fann Tassadar att den ensliga kolonin Chau Sara faktiskt hade blivit angripen av främmande organismer. Hela kolonins yta hade täckts med en tjock, giftig substans som fortsatte att fräta sönder planetens skal. För att göra saken ännu värre hade varelserna själva angripits eller slaktat alla mänskliga kolonister. Tassadar var chockad över kolonins förödelse och undrade varför Terranerna inte skyndat sig för att rädda sin belägrade värld.

Kardinalsrådet hörde talas om kolonins öde och beordrade Tassadar att omedelbart bränna planeten och dess skadedjur. I vetskap om att om han den brinnande världen skulle utrota allt liv på planeten, lydde Tassadar sorgset sin härskare. Protossernas jagare laddade sina vapen och öppnade eld mot den ovetande kolonin. Detta kostsamma knep lyckades förgöra varelsernas angrepp, men flera grannkolonier hade utan tvekan också angripits. Tassadar beordrades bränna dessa

världar och varje värld som visade minsta tecken på angrepp. Under tiden som han förflyttade sin flotta mot Mar Sara, den andra angripna kolonin, blev Tassadar tveksam över sina ordrar.

De terranska krigarna, överraskades av den första av Protossernas attacker mot Chau Sara och skickade en flotta med jagare att möta Tassadars flotta. Den Terranska flottan var förberedd att försvara kolonin mot Protosserna, just som Tassadar beordrade sina skepp att dra sig bort. Tassadar led av samvetsqual och kunde inte förmå sig att förgöra Mar Sara eller flottan som kommit för att skydda den. Han sökte ett sätt att försvara de främmande varelserna utan att krossa mänskligheten. Även om han var inblandad, vägrade Tassadar att lyda de mordiska orderarna han fått från sina härskare. Tassadar låg kvar med sin flotta bortom räckhåll för de Terranska sensorerna och väntade och såg de främmande varelsernas närvaro öka i de Terranska världarna.

ÖVERSIKT ÖVER PROTOSSERNA

De tröga, konservativa protosserna är raka motsatsen till de anpassningsbara terranerna och de våldsamma zergerna. Med sin högavancerade teknologi och fantastiska psioniska förmåga har de länge sett sig själva som den mäktigaste rasen i galaxen. Även om de inte är något fruktsamt folk har de lärt sig att förstärka sina militära arméer med krigsrobotar och kombinera sitt sjätte sinne med teknik för att på så sätt producera några av de mest effektiva krigarna någonsin. Om protosserna har någon svaghet så är det deras vågran att acceptera förändringar. Khalans lära är den enda vägen, och protosserna hatar att bli tvungna att avvika från den i rädsla för att återigen råka ut för civil missämja.

Fält (Shields)

Energifälten skyddar alla protossernas militära enheter och är antagligen deras största styrka i strid. Under Stridens Eon använde protossernas krigare riktad psionisk energi för att på så sätt omge sig själva med ogenomträngliga energifält. Med tiden lärde sig konklavens vetenskapsmän och tempelherrarna att skapa energifältet med hjälp av psi-fältsgeneratorer, som gjorde att till och med de allra minsta robotmaskinerna kunde omges av ett skyddande fält. Protossernas energifält är effektiva när det gäller att stoppa alla typer av fysiska attacker och energiattacker, men de kan också ta slut mitt under själva attacken. Efter en viss tid laddas fältet upp igen, och uppladdningen kan ske snabbare med hjälp av kraftfältsbatterier.

Warpslussar (Warp Gates)

Protosserna är ett pedantiskt släkte, och Khalai-arbetarna har utvecklat deras tillverkningstekniker och verktyg under flera generationer. Protossernas byggnader konstrueras i deras hemvärld Aiur. Robotsonderna använder särskilda warpfyrar för att fästa fast den särskilda warpslussen som hämtar in den fullt fungerande byggnaden från Aiur. Det gör att protosserna snabbt kan upprätta en bas så fort de har skapat ett psioniskt kraftfält.

Psioniskt kraftfält (Psionic Matrix)

Protossernas byggnader, och i viss mån också enheterna, hämtar sin energi från ett enormt psioniskt kraftfält som härstammar från Aiur. När Nexus upprättar länken till fältet krävs det pyloner för att tappa ur energin som krävs för att förse de nya kolonierna med ny psionisk energi (Psi). Varje pylon genererar en liten aura med Psi, som kan förse byggnader och warpslussar med all energi de behöver. Om en protosbyggnad förlorar sin länk till det psioniska kraftfältet stängs den av tills länken upprättas igen, och nya enheter kan inte slussas in om det inte finns tillräckligt med Psi. Den tillgängliga Psi-energin visas i det övre högra hörnet i huvudskärmen, och när du markerar en pylon eller försöker warpa in en ny byggnad visas en blå aura som representerar räckvidden för det befintliga kraftfältet.

PROTOSSENHETERNA



Sond (*Probe*)

Roll: Insamlare av naturtillgångar, arbetare
Beväpning: Partikelstrålning

Sonderna är robotdrönare som tjänar Nexus och samlar in alla de naturtillgångar som behövs som bränsle till protosstekniken. Dessutom tillverkar sonderna och placerar ut de mikrofyrar som fungerar som ankarplats för teleportfältet i protossernas byggnader. Fyrarna gör att protosserna kan warpa in färdiga byggnader från sin hemvärld.



Zelot (*Zealot*)

Roll: Attackkrigare
Beväpning: Psioniska knivar

Tempelkrigare som ännu inte har nått de högsta nivåerna i Khalan kallas för zeloter. Dessa krigare saknar rädsla och anpassar sig till Khalans förhållningsregler, och kan uppamma en i det närmaste omänsklig ilska när de befinner sig i strid. Med sina cybernetiska inympningar och älskade kraftdräkter är zeloterna ett utmärkt exempel på hur otyglat våldsam en protoss blir i strid. Deras underarmar kan kanalisera den psioniska energin i dödliga knivar, som är deras främsta vapen i närmkamp.



Dragon (*Dragon*)

Roll: Medellätt stödkrigare
Beväpning: Fasavbrytare

Veteranerna bland protossskrigarna, som har blivit invalidiserade eller dödligt skadade i strid, kan anmäla sig frivilligt för att fortsätta i konklavens tjänst genom att transplanteras till dragonexoskelett. Deras söndertrasade kroppar sätts fast i enorma mekaniska gångrobotar. Genom att fokusera sin kraft via Khalan kan de föra detta krigarna styra sina rörelser i dragonen lika naturligt som om de vore i sin gamla vanliga kropp. Dragonerna täcker zelotstyrkorna genom att skjuta iväg salvor med antipartiklar i ett parapsykiskt laddat fält. Dessa förstörelsesalvor är effektiva mot både luft- och markbaserade mål.

Tempelherre (High Templar)

Roll: Psionisk krigare

Beväpning: Psi-attack

Tempelherrarna är de erfarna veterankrigarna i protossarmén. De respekteras och hedras i hela protossimperiet för sitt mod och sin tapperhet, och är alltid på sin vakt mot hot emot protossernas hemvärld Aiur. Tempelherrarna har offrat krigsföringens principer för att få perfekt kontroll över sin oerhörda psioniska förmåga som har gett dem deras höga status.

Psionisk storm (Psionic Storm)

En av de första övningarna i Khalan går ut på att stänga ens sinne för yttervärlden. Protosserna har ett sådant utvecklat sjätte sinne att de av misstag kan skicka ut parapsykiska vågor som förstör andra livsformer. Efter mycket övning lär sig tempelherren att koncentrera vågorna till en storm av rå, parapsykisk energi som bokstavligen sliter itu hjärnorna på mindre utvecklade raser.



Hallucination

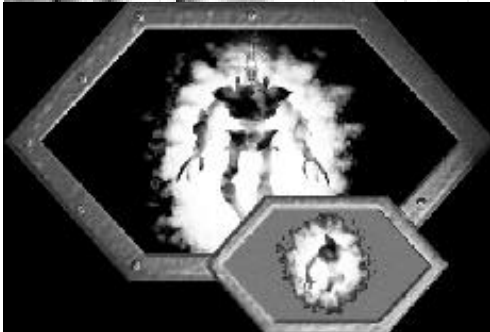
Det ryktas att vissa tempelherrar har lärt sig skapa synvillkor som föreställer andra varelser. Dessa fantasifoster har inte någon fysisk massa men kan användas för att leda bort beskjutningen av vänligt inställda enheter eller så förvirring bland fiendestyrkan.



Tillkalla Archon (Summon Archon)

I farliga situationer kan tempelherrarna offra sig själva och smältas ihop till en ny och mäktig, psionisk enhet, nämligen Archon.



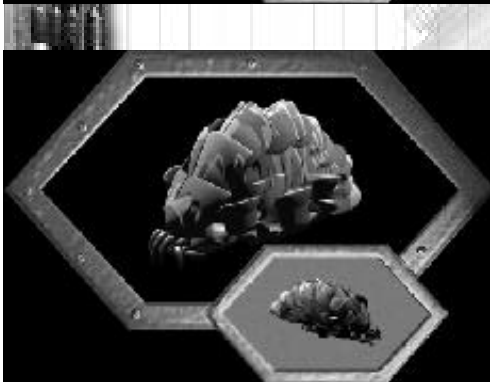


Archon

Roll: Tung attackkrigare

Beväpning: Psionisk stötvåg

Dessa virvlande, brinnande bevis på protossandan utstrålar enorm styrka, och deras ödeläggande psioniska stormar kan göra slut på fiendestyrkan både i luften och på land. Protosserna hatar visserligen att behöva offra sina värdefulla tempelkrigare, men de som ändå uppnår denna högsta form av lojalitet kommer alltid att omnämnas med stor respekt i tempelarkiven.



Reaver

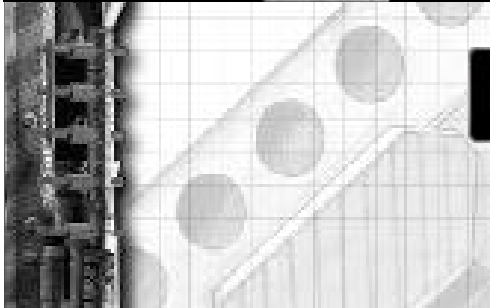
Roll: Tungt mobilt artilleri

Beväpning: Tillverkar skarabédronare

Dessa massiva, mekaniska robotar används i första hand som stödtrupper på land och är berömda för sin förmåga att jämna hela kolonier med marken på bara några sekunder. Själv är Reaver inte beväpnad, men hyser däremot en tillverkningsfabrik i miniformat som liknar protossernas fraktfarkost.

Skapa skarabé (*Create Scarab*)

Reaver hyser och konstruerar små robotdronare som kallas skarabéer. Skarabéerna skickas ut i grupper mot fiendens mål och byggnader. Till skillnad från interceptorerna som befinner sig på fraktfarkosten, återvänder inte skarabéerna till Reaver efter sin attack. När de träffar sitt mål exploderar de och utstrålar ödeläggande elektromagnetiska fält som bringar stor skada på målet.



Spejare (*Scout*)

Roll: Höghastighetskrigare

Beväpning: Dubbelriktade fotonkastare

Antimateriamissiler

För protosserna är dessa mäktiga krigare inget annat än spejare, men de är trots det en rätt tuff match för de flesta andra flygande skepp. Spejarna är beväpnade för både luft- och markattacker och deras främsta uppgift är att fungera som punktvakter för protossflottan, även om de ofta tillkallas för att oskadliggöra diverse fientligt inställda styrkor.



Skyttel (Shuttle)

Roll: Bepansrad transport

Beväpning: Saknas

Protossernas skyttlar används för att transportera landbaserade styrkor till stridsplatsen. Dessa robotflygare är tyngt beväpnade men saknar anfallsvapen. Skyttlarna är stora nog att transportera också storväxta Reavers.

Arbiter

Roll: Judicator Sanctum

Beväpning: Fasavbrottskanon

De tunga Arbiter-farkosterna är höljd i mystik och genomsyrade med latent psionisk energi. De följer ofta med protossernas stridsflottor i krig. Skeppen är fyllda med parapsykiska judicatorer som använder dem som fokuseringspunkt för sitt warpfält, som döljer alla vänligt sinnade enheter i närheten. Eftersom Arbiter måste förankras ordentligt i rumstiden för att kunna generera ett så stort fält utan risk, är det immunt mot effekterna och fortsätter att vara synligt även om det täcks med fältet från en annan Arbiter.

Återkalla (Recall)

Skyttlarna är det primära transportmedlet för protossernas marktrupper, men nyligen har protosserna upptäckt hur viktigt det är att snabbt kunna hämta in fler attackstyrkor i krigszonerna. Den här återkallningsmöjligheten river upp ett hål i rumstiden och alla vänligt sinnade enheter som kommer in i strömvirveln hamnar omedelbart bredvid den Arbiter som kallade på dem.



Stasfält (Stasis Field)

Förutom Arbiters förmåga att destabilisera själva massan i universum för att på så sätt generera sitt distortionsfält, finns det också vissa av dem som kan förstärka fickor i rumstiden. Allt som fastnar i dessa fickor kan inte längre nås av någon normal interaktion, varken vänligt eller fientligt sinnad. Enheter som fångas i ett stasfält kan varken flytta sig eller attackera, och de är fullständigt immuna mot alla skador och specialeffekter.





Fraktfarkost (Carrier)

Roll: Stridskryssare/kommandoskepp

Beväpning: Tillverkar interceptorer

De enorma fraktfarkosterna fungerar som kommandocentraler för ledarna i protossflottorna. De är tungt beväpnade och bepansrade och kan slå sig igenom fientliga blockeringar genom att släppa loss interceptorrobotar mot viktiga mål. Fraktfarkosterna har inte några vapenbatterier eller vapen, men deras förmåga att skicka iväg interceptorerna gör dem trots detta till en fruktansvärd motståndare i krig fartyg mot fartyg.

Bygg interceptor (Build Interceptor)



De manövreringsbara och datorstyrda interceptorerna sliter sig fram genom fiendens flygformationer och bombar obevekligt långsammare mål med kraftiga plasmasalvor. Interceptorerna tillverkas och underhålls inuti fraktfarkosterna och kan avlossas i snabb följd.

Observatör (Observer)

Roll: Lätt icke-stridande spejare

Beväpning: Saknas



Dessa små drönare används för att bevaka enorma områden med ödemark eller observera och nedteckna olika strider som sedan studeras i arkiven. Deras avancerade sensorer lämnar inte kvar mycket energi till försvar, men de kan med lätthet upptäcka kamouflerade eller dolda enheter och är därför ovärderliga på slagfältet.

Observatörer som används för att utforska yttre rymden skickas ofta ut utan något försvarssystem, men när de används i krigszonerna brukar de utrustas med ett mikrokamouflagefält som döljer dem för fienden. Precis som Arbiteren behöver observatören inte någon extra energi till fältet.

PROTOSSERNAS BYGGNADER

Nexus

Den monumentala, pyramidformade Nexus vakar över alla Protossernas kolonier. Nexus fungerar som ett psykiskt ankare, som gör att protosserna kan hämta sitt psioniska energifält från andra sidan galaxen. Nexus tillverkar dessutom de små robotsonderna som samlar värdefulla naturtillgångar och placerar ut de warpfyrar som krävs för att teleporta in andra protosbygggnader.



Pylon

Pylonerna är uthamnade ur de heliga Khaydarin-kristallerna som bara finns i protossernas hemvärld, och fungerar som fokuseringspunkter för det psioniska kraftfältet som utstrålar från Nexus. De flytande pylonerna kan ge bränsle till alla protosbygggnader inom ett stort område, och för att man ska kunna utöka en ny protosskoloni är det nödvändigt att man bygger upp ett nätverk med pyloner.



Sluss (Gateway)

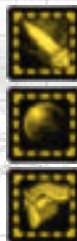
I den snirklande klyftan mitt i den massiva slussen kan protossernas högtbildade marktrupper hämtas in från hemvärlden Aiur.



Smedja (Forge)

Även om protossernas teknologi är otroligt avancerad i jämförelse med andra raser strävar de hela tiden efter att förbättra och förfina sina vapen och pansar. Arbetet i den stora smedjan pågår nästan oupphörligen och det är i den här byggnaden som en stor del av forskningen försiggår.

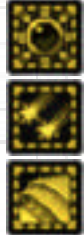
- Uppgradera markvapen (*Upgrade Ground Weapons*). Denna uppgradering förbättrar vapnen som används av sonder, zeloter, tempelherrar och dragoner.
- Uppgradera fält (*Upgrade Shields*). Denna uppgradering förstärker protossenheternas kraftfält.
- Uppgradera markpansar (*Upgrade Ground Armor*). Denna uppgradering förstärker pansarutrustningen som bärs av sonder, zeloter, tempelherrar, dragoner och Reaver.



Assimilator

Protossernas byggnader och utrustning produceras till största delen på Aiur och skickas sedan dit de behövs. Råmaterial är dock nödvändiga både för frakter till hemvärlden och för inkommande transporter utifrån. Vespens gas är lika eftertraktad för Protosserna som för Terannerna. Assimilatorn bearbetar och packar gasen som produceras vid den Gejser den konstruerats över.





Cybernetikkärnan (Cybernetics Core)

Cybernetikkärnan är en sekundär protossbyggnad som innehåller byggmaterialet och de automatiska fabriker som behövs för att kunna producera de mäktiga protossdragonerna. Djupt inne i kärnan finns de mystiska essensomvandlarna som binder de stupade protossernas andar till dragonernas kalla och metalliska exoskelett.

- Ladda singularitet (*Singularity Charge*). Med en teknik som strukturerar om antipartiklarnas omfattning utökas räckvidden på dragonernas fasavbrytare.
- Uppgradera luftvapen (*Upgrade Air Weapons*). Denna uppgradering förstärker vapnen som spejare, armbärare och fraktfartkosterna är bestyckade med.
- Uppgradera luftpansar (*Upgrade Air Armor*). Denna uppgradering förstärker pansaret på protossernas alla luftstyrkor.



Aduns borg (Citadel of Adun)

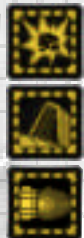
Protosskrigarnas främsta mål är att nå Khala-nivån. För att nå dit tillbringar de en stor del av sin tid i djup meditation och ömsesidig uppmuntran i de flytande borgarna. Aduns borgar har fått sitt namn efter en av de största mästarna i Khala, och är de akolytiska krigarnas centrum för utbildning och forskning.

- Benförstärkningar (*Leg Enhancements*). Zeloternas kraftdräkter kan förbättras med cybernetiska boosters som gör att krigarna kan närma sig sina offer med fruktansvärd hastighet.



Robotfabrik (Robotics Facility)

Protosserna förstärker sina krigare och undviker att spilla protossblod i onödan genom att använda automatiska krigsmaskiner. Maskinerna tillverkas i robotfabriken men får alla sina funktioner från andra byggnader.



Robotverkstad

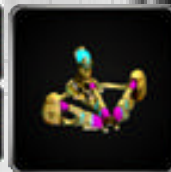
Dessa sekundära byggnader är tänkta som utbyggnader till robotfabriken. De tillverkar inte några nya enheter men kan utveckla mer effektiva komponenter till protossernas krigsmaskiner.

- Uppgradera skarabéeffekt (*Upgrade Scarab Damage*). Genom att synkronisera sina elektromagnetiska fält kan skarabéerna ställa till med oerhörda skador.
- Öka Reaver-kapacitet (*Increase Reaver Capacity*). Genom att installera en neoterisk tillverkningsanläggning i mikroformat kan Reavern öka antalet skarabéer.
- Gravitetsförstärkning (*Gravitic Drive*). Genom att kombinera antigravitetsteorin med modern avvärjningsteknik ger de här motorerna ökad hastighet i skyttlarna.

Observatorium (Observatory)

Historien är mycket viktig för Protosserna, som tror att alla stora händelser ger ifrån sig eko i rumstiden och är en läxa för alla som är visa nog att studera dem närmare. Till och med under Stridens Eon nedtecknade protossernas skrivare alla krig och hjältar för att de skulle bevaras för eftervärlden. Observatoriet är en modern anpassning och förbättring av det uråldriga biblioteket, och det är här som all information som samlas in av robotobservatorerna registreras och katalogiseras för att kunna studeras av framtida generationer av protosser.

- Gravitets-booster (Gravitic Booster). Genom att kombinera antigravitetsteorin med modern anfallsteknik ger de här motorerna protossobservatören ökad hastighet.
- Sensorräckvidd (Sensor Array). Observatorerna kan utrustas med en vidareutvecklad scanner som gör att dessa luftbaserade robotar kan hämta in information från krigsskådeplatsen.



Tempelarkiven (Templar Archives)

Tempelarkiven är mörka, mystiska byggnader som används som träningscentra för tempelherrarnas legioner. Dessa högt respekterade krigare med den största psioniska kraften i hela sina ras, använder arkiven för att kommunicera direkt med sina uråldriga förfäder och på så sätt få kunskap som inte är tillgänglig för den vanlige krigaren.

- Khaydarin-amuletten (Khaydarin Amulet). Genom att utrusta sig med amuletter i Khaydarin-kristall kan tempelherrarna kanalisera energin från Khalan mer effektivt.
- Psionisk storm (Psionic Storm). Genom att öppna sina sinnen och frigöra rå, parapsykisk energi kan tempelherrarna attackera flera fiender på samma gång.
- Hallucination. Genom att lära sig denna mentala förmåga kan tempelherrarna inplantera bilder i fiendens hjärna. Dessa fantasifoster har ingen massa men är perfekta avbilder av originalet.
- Tillkalla Archon (Summon Archon). Genom ett stort och ärofyllt offer kan två tempelherrar blanda sina essenser för att få fram en överlägsen parapsykisk krigare.



Rymdport (Stargate)

Protossernas mäktiga krigsflotta kräver en mycket starkare warplänk än vad slussen kan erbjuda. Den enorma rymdporten kan kalla till sig skepp från yttre rymden runt Aiur och avlägsna planeter.

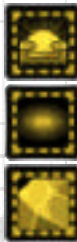


Flottiljfyren (Fleet Beacon)

Flottiljfyren är lätt att känna igen och byggs kring en enorm sfärisk yta som med stor noggrannhet huggits ut ur de största och vackraste Khaydarin-kristallerna. Fyren fokuserar Psi-strålning genom sfären och förstärker därigenom warpklyftan som skapas i rymdporten och gör det möjligt att teleporta fram de största krigsskeppen.



- Apiala sensorer (*Apial Sensors*). Dessa specialsensorer är placerade i nossektionen i protosspejaren och ger längre synfält.
- Gravitetsattack (*Gravitic Thrusters*). Genom att kombinera antigravitetsteorin med modern anfallsteknik ger de här motorerna protosspejaren ökad hastighet.
- Öka fraktfarkostens kapacitet (*Increase Carrier Capacity*). Denna uppgradering utrustar fraktfarkosten med extra stagfält.



Arbiter-tribunal (*Arbiter Tribunal*)

De mäktiga Arbiter-krigsskeppen som är omgivna av ett permanent distortionsfält är extremt svåra att teleporta utan risk. Tribunalen fungerar som ett slags warpankare, som förstärker den lokala rumstiden så att arbitern kan hämtas in genom rymdporten.

- Khaydarin-kärna (*Khaydarin Core*). Genom att ingjuta rena Khaydarin-kristaller i hjärtat på skeppets reaktor får arbitern ökad kapacitet att lagra energi.
- Återkalla (*Recall*). Utvecklingen av rumsveckletekniken gör att arbitern kan fungera som förankringspunkt och transportera enheter direkt till deras placering.
- Stas (*Stasis*). Genom att manipulera rumstidsfälten kan arbitern placera enheter i stasläge. Enheten kan då inte längre röra sig tills den återfår sin normala förmåga av någon annan enhet.



Kraftfältsbatteri (*Shield Battery*)

Kraftfältsbatteriet har en Khaydarin-kärna som absorberar lokal Psi-energi och bevarar den tills den behövs av protosskrigare i närheten. En vänligt sinnad protosskrigare eller ett protossfordon kan snabbt ladda upp sin egen fältnivå genom att helt enkelt röra vid en av batteriets många energispakar. Batteriet har visserligen begränsad kapacitet men kan ladda upp sig själv efter ett tag. En noggrant planerad utspridning av flera batterier på utvalda platser kan betyda skillnaden mellan seger och förlust i många fältslag.



Fotonkanon (*Photon Cannon*)

Protosserna älskar att bli hjältar i närkamp men inser också behovet av ett automatiskt försvarssystem som kan skydda deras kolonier. Fotonkanonen skjuter iväg en inkaplad antimateriasfär som liknar den som dragonen genererar. Det är ett effektivt vapen mot både luft- och landmål. Kanonerna är dessutom utökade med en särskild sensorteknik som man har lånat från den lilla observatören, vilket gör att de kan upptäcka kamouflerade och dolda enheter. Precis som när det gäller alla protossernas byggnader bör det placeras ett stort antal pyloner nära kanonerna. Om länken till det psioniska kraftfältet skulle brytas slutar de fungera och lämnar vägen öppen för Aiurs fiender.

PROTOSSTAMMARNA

Även om Khalan påbjuder protosserna att överge sin uråldriga stamtillhörighet och gå över till de nya kasterna, judicatorer, tempelherrar och Khalai, är det många som fortfarande håller sig till den gamla tidens ritualer och utsmyckningar. De olika stammarna hålls intakta bara för att påminna protosserna om deras dumheter i det förgångna. När judicatorn upphöjdes till den regerande kasten över alla protosser hotades samhället inte längre av de gamla stamseparatistiska rörelserna. Den mest märkbara aspekten hos stammarna är att varje sekt bland protosserna har en alldeles unik hudfärg som varierar från gråspräcklig till mörkt blå.

Ara

Kast: Judicator

Status: Praetorväktare av konklaven

Stamfärg: Röd



Ara är en relativt ung stam i protossernas ögon. De var den första gruppen som ställde upp bakom Khas vision av en enad ras när Stridens Eon var över. Aras ungdomliga entusiasm hjälpte till att genomföra Khalans påbud och dra med sig de fragmenterade stammarna i en bestående fred. Ara behåller fortfarande sin ställning inom judicatorkasten och styr vem som ska leda den regerande konklaven. I ljuset av senaste tidens händelser är Ara av den åsikten att protosserna i första hand bör koncentrera sig på zergerna och att mänskligheten ska lämnas åt sitt eget öde.

Akilae

Kast: Tempelherre

Status: Tempelherrarnas kommando

Stamfärg: Grön



Akilae representerar den största makten i protossamhället. Akilae dominerade de övriga stammarna under hundratals år under Stridens Eon men såg snabbt att Khas vision om enighet var ett steg i riktning mot en ny och mäktig tid för deras ras. Akilae har fått förtroendet att skydda hemvärlden Aiur och har ständaktigt skött sitt uppdrag i generation efter generation. Ledda av de mäktiga tempelherrarna styr Akilae över alla tempelkrigare i strid. Akilae är extremt lokala men har nyligen råkat i diskussioner med sina överordnade i judicatorkasten om att mänskligheten ska räddas undan hotet från zergerna och inte utplånas på grund av det.

Shelak

Kast: Judicator

Status: Bibliotekarie, väktare av Khaydarin-kristallerna

Stamfärg: Vit



Shelak-stammen var den stam som låg närmast den uråldriga rasen Xel'Naga. Av den anledningen utsåg judicatorerna dem till att studera och skydda de värdefulla Khaydarin-

kristallerna som är grunden för protossernas fantastiska tekniska utveckling. Shelak är fascinerade av sitt arv från Xel'Naga och studerar ofta sina uråldriga texter. Även om judicatorerna har bannlyst alla Xel'Nagas läror får Shelak fortfarande tillgång till de gamla arkiven. Judicatorerna hoppas att Shelak kan lösa mysteriet med Xel'Naga och därigenom öka protossernas kunskap om Khalan.

Sargas

Kast: Tempelherre

Status: Lagens upprätthållare/mördare

Stamfärg: Blå



Sargas är utan tvivel den mest ökända av alla stammarna och har lovat judicatorkonklaven sin trolösa lydnad. I likhet med sina föregångare Venatir kämpar Sargas obönhörligt för att oskadliggöra Khalans effekter på stammen. De är fixerade vid tanken på sin egen 'fria vilja' och stamidentitet, och erbjuder bara sina tjänster när det tjänar deras syften. Konklaven har insett att Sargas är extremt kunniga i konsten att döda. Medlemmarna i stammen har därför utnämnts till protossernas officiella mördare och utplånar med stor skicklighet alla dissidenter eller fiender med jägarasens uråldriga smidighet. Man har lagt märke till att fler mörkrets tempelkrigare härstammar från Sargas-stammen än från någon annan stam.

Auriga

Kast: Tempelherre

Status: Beskyddare av den Stora Flottiljen

Stamfärg: Orange



Auriga-stammen har till uppgift att sköta de enorma fraktfarkoster och Arbiter som skyddar rymdevägarna till Aiur, och har aldrig svikit sin plikt mot konklaven. För tiotusentals år sedan var de den första stammen som byggde segelfartyg som de med stort mod sjösatte i de vilda vågorna utanför Aiur. Auriga är besatta av tjusningen i att driva styra fartyg mot det okända och är alltid redo att bekämpa allt som hotar protossernas hemvärld.

Furinax

Kast: Khalai

Status: Vapensmeder och tekniker

Stamfärg: Lila



Även om Furinax-stammen avskyr alla typer av krigsföring kan man räkna på dem när det gäller att försvara sin hemvärld med grymhet och ära. I flera generationer har Furinax tjänat sin ras som vapensmeder och byggnadsarbetare. De drivs av sin vilja att kombinera de heliga energierna i Khaydarin-kristallerna med modern teknik och är oerhört skickliga i sitt hantverk. Furinax-smedernas största bedrift är zeloternas revolutionerande kraft-dräkter och dragonernas exoskelett.

LISTA ÖVER HJÄLTARNA

Arcturus Mengsk

Terran av manligt kön, 38 år
Före detta prospektör i konfederationen
Ledare för Korhals söner

Arcturus var en gång i tiden en framgångsrik prospektör för regeringen i konfederationen. Även om hans hemvärld, Korhal IV, var grogrund för civilt våld och rörelser mot konfederationen tjänade Arcturus sin regering med både mot och ära. När det civila kaoset nådde kokpunkten på Korhal avfyrade konfederationens medlemmar en salva med kärnstridsspetsar av Apocalypse-klass mot den inflammerade kolonin. Korhal IV utplånades och lämnade Arcturus kvar med andarna efter sin familj och det liv han en gång levte. Han sade med omedelbar verkan upp sitt arbete som prospektör och svor på att bekämpa regeringen som förstört hans liv. Tillsammans med många av de överlevande efter Korhal-katastrofen grundade Arcturus en militant terroristgrupp känd under namnet Korhals söner som skulle hjälpa honom att ta kål på de hatade medlemmarna i konfederationen.

Jim Raynor

Terran av manligt kön, 29 år
Före detta fältmarskalk
Kommendant i Korhals söner

Jim Raynor är före detta fältmarskalk i konfederationen och numera en lojal supporter till den anti-konfederatistiska organisationen som leds av Arcturus Mengsk. Raynor tillbringade många år med att bevara freden i kolonin Mar Sara, men när konfederationens lagar och förordningar gjorde livet allt svårare bestämde han sig för att få med i Korhals söner. Även om han är ny i rörelsen har han bevisat att han är en dynamiska ledare som är både omtyckt och respekterad av sina trupper. Trots hans ofta sarkastiska kommentarer är Jim fullständigt lojal mot Korhals söner och skulle offra livet för dem utan tvekan.



Sarah Kerrigan

Terran av kvinnligt kön, 26 år
Före detta mördare i konfederationen
Andrekommandant i Korhals söner

Kerrigan togs upp i konfederationens fantomprogram som barn och fick aldrig chansen att leva ett normalt liv. Hjärnbehandlingen som syftade till att dämpa och oskadliggöra hennes latenta parapsykiska krafter gjorde henne till en tillbakadragen och introvert flicka. Kerrigan tvingades mörda oräkneliga fiender till hennes mästare inom konfederationen och utsattes slutligen för en serie hemliga experiment av regeringen. Under en räd mot en fjärran terransk utpost upptäckte och räddade Arcturus Mengsk Kerrigan från konfederationens vetenskapsmän. De hade förstört både hans och hennes liv, och det var bara en fråga om att övertyga den unga kvinnan om att ställa sin fantastiska stridsförmåga i det goda syftets tjänst. Även om Kerrigan ofta tillkallas som avrättare har hon aldrig tagit hela steget över till den mörka sidan av sin sanna natur.

Edmund Duke

Terran av manligt kön, 53 år
General i konfederationen
Alpha-skvadronen

General Edmund Duke har troget försvarat konfederationen i över fyrtio år. Han drivs av sin kärlek till makt och kontroll snarare än av politisk övertygelse och har fått rykte om sig att sköta saker och ting efter regelboken. Hans långa tjänst hos Alpha-skvadronen har gett honom enorm erfarenhet av närstrid som har gjort honom till en av de främsta militära hjärnorna i den terranska sektorn. Trots sina kunskaper leder Dukes ego och oerhörda stolthet ofta till konfrontationer med hans underlydande.

Aldaris

Protoss, 740 år
Judicator
Rådgivare till expeditionsstyrkan
Koprulu

Aldaris tror fullt och fast på protossernas vision om den Nya Början. För honom är kollektiv framgång och osjälvisk ära viktigare än något annat. Aldaris har till uppgift att vaka över expeditionsstyrkan under Tassadars kommando, och är snabb med att bestraffa den yngre protossen för hans misstag. Aldaris har inga samvetsbetänkligheter när det gäller att stämpla alla som inte följer protossernas dogmer som kättare och förrädare.

Zeratul

Protoss, 634 år
Praetor hos mörkrets tempelkrigare
Mördare/äventyrare

Precis som sina mörkrets bröder bannlystes Zeratul från Protossernas hemvärld för länge sedan efter att ha vägrat ge upp sin vilja och ta emot Khalans 'kollektiva ära'. På grund av detta hyser Zeratul ett djupt rotat hat mot protossernas konklav och judicatorkasten som var ansvariga för hans exil. Zeratul är stolt och ädel men märkt av en mörk och tragisk aura. Även om han är hemlighetsfull och beräknande är Zeratul extremt hedervärd och skulle gladeligen riskera allt för att försvara sin saknade hemvärld Aiur.

Fenix

Protoss, 397 år
Tempelkrigare
Praetor hos protossernas försvarsstyrka

Fenix reste sig från tempelkrigarnas ranker tillsammans med sin vän Tassadar. Han är både listig och mäktig och har kämpat mot protossernas fiender i oräkneliga krig. Han är kapabel både till stark empati och enormt hat och har länge varit en av Tassadars största supporters. Fenix sätter ingen tilltro till Aldaris och judicatorkasten och har därför bara sina medkrigare i tempelkrigarkasten och sin egen ojämförliga styrka att lita på på krigsskådeplatsen.

Tassadar

Protoss, 356 år

Tempelherre

Verkställare av Koprulu-expeditionen

Tassadar är ett exempel på den växande klyftan i protossamhället. Han är född i en ny generation som ser fram emot en dynamisk framtid och frustreras av de äldstes stoiska syn på det förgångna. Tassadar är övertygad om att protossernas oböjliga natur och deras oförmåga att omvärdera uråldriga traditioner kommer att leda till slutet för hans ras. Tassadar fascinerar av makten och mystiken kring den avfälliga kasten mörkrets tempelkrigare och hoppas hitta ett sätt att överbrygga klyftan mellan dessa landsflyktiga och hans överordnade.

Det Övre sinnet

Kroppslös entitet, ålder okänd

Ledare för zergsvärmarna

Det Övre sinnet skapades för tusentals år sedan av den mystiske Xel'Naga och representerar zergrasens kollektiva medvetenhet. Det Övre sinnet tror att den existerar för att bli den perfekta livsformen genom att efterlikna den starkaste rasen i universum, och är fixerad vid sitt heliga uppdrag. Den är extremt intelligent och listig och känner inga gränser när det gäller att nå sitt mål. Det Övre sinnet har den djupaste respekt för protosserna, som den anser vara den största ras den någonsin har velat besegra. Den oundvikliga konflikten med protosserna är dess ultimata styrkeprov.

Daggoth

Zergcerebrat, ålder okänd

Ledare för Tiamat-stammen

Precis som alla cerebrater skapades Daggoth för att hjälpa Set Övre sinnet att hålla kontroll på zergstammarna. Daggoth styr över den största zergstammen, Tiamat, och tjänar Set Övre sinnet med grymhet och hetta. Daggoth är en av cerebraterna med starkast vilja och ger ofta de andra cerebraterna råd om hur de bäst kan tjäna Det Övre sinnet.



Zasz

Zergcerebrat, ålder okänd

Ledare för Garm-stammen

Zasz är en av de mest intelligenta cerebraterna och frågar ständigt ut sina kolleger. Zasz är besatt av att lära sig allt han kan om de övriga cerebraterna så att de kan arbeta tillsammans mer effektivt. Hans omgivning stör sig emellertid ofta på Zaszs gnäll och anser att han är något instabil. Även om Zasz är han absolut lojal mot Set Övre sinnet och hans ras heliga uppdrag.

- Tack -

Speldesign

Blizzard Entertainment

Huvudproducent

Allen Adham

Producenter

James Phinney, Bill Roper, Mike Morhaime

Huvuddesigner

James Phinney, Chris Metzen

Huvudprogrammerare

Bob Fitch

Programmering

Collin Murray, Michael Morhaime, Frank Pearce,
Patrick Wyatt, Mike O'Brien, Gage Galinger, Dan
Liebgold, Rob Huebner

AI-programmering

Bob Fitch, Brian Fitzgerald, Brian Bishop

Scenario- och baneditor

Jeff Strain

Battle.net-programmering

Mike O'Brien, Scott Coleman, Dan Liebgold

Installationsprogrammering

Michael Heiberg

Art Director

Samwise Didier, Duane Stinnett

3D-grafik

Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Samwise Didier,
Roman Kenney, Maxx Marshall, Rob
McNaughton, Micky Nielsen, David Pursley, Eric
Flannum, Bill Petras, Duane Stinnett, Nick
Carpenter, Dave Berggren, Brian Sousa

Grafik

Dave Berggren, Samwise Didier, Trevor Jacobs,
Justin Thavirat, Nick Carpenter, Duane Stinnett

Teknisk grafik

Robert Djordjevich, Jeffrey Vaughn, Peter
Underwood

Regi av Blizzard-film

Matt Samia

Regi, film

Matt Samia, Duane Stinnett

3D-grafik, film

Matt Samia, Duane Stinnett, Brian Sousa, Nick
Carpenter, Trevor Jacobs, Harley Huggins II, Rob
McNaughton, Scott Abeyta, Stu Rose, Sharon
Shellman, Bill Petras, David Pursley, Maxx
Marshall, Eric Flannum

Teknisk grafik/videoteknik, film

Joeyray Hall

Manus

Nick Carpenter, Bill Petras, David Pursley, Matt
Samia, Duane Stinnett, Justin Thavirat, Brian Sousa

Ljud

Glenn Stafford, Shane Dabiri

Musik

Glenn Stafford, Jason Hayes, Derek Duke, Big Tuna

Ljuddesign

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy W. Bush, Joeyray
Hall, Matt Uelmen

Röstproduktion, regi & casting

Glenn Stafford, Mark Schwarz, Chris Metzen

Inspelning

Robert Koenigsberg

Manus & berättelse

Chris Metzen, James Phinney

Röster

Glynnis Talken, Michael Gough, Paul Eiding, Lani
Minella, Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen,
Matt Samia, Jason Hayes, Tiffany Hayes, Tracy W.
Bush, Allen Adham, Paul W. Sams, Jorge Rivero,
Harley Huggins II, Duane Stinnett, Micky Neilson,
James W. Harper, Jack Ritschel, Robert Clotworthy,
James "Whiteboy" Page

Strike Team

Allen Adham, James Phinney, Mike O'Brien,
Samwise Didier, Chris Metzen, Bob Fitch, Mike
Morhaime, Patrick Wyatt

Medproducenter

Shane Dabiri, Mark Kern

Scenariodesign

James Phinney, Chris Metzen, Eric Flannum

Scenariolayout

Eric Flannum, Dean Shipley, Ian Welke, Chris Sigaty,
Rev. Dan Moore

Design & layout, handbok

Peter Underwood, Bill Roper, Chris Metzen, Jeffrey
Vaughn

Grafik, handbok

Samwise Didier, Chris Metzen, Bill Petras, Sharon
Shellman, Brian Sousa, Stu Rose, Eric Flannum, Scott
Abeyta, Peter Underwood, Rob McNaughton

Funktionsansvarig

Isaac Matarasso

Supportansvarig

Robert Bridenbecker

QA-ansvarig

Michael Brannigan

Huvudtestare

Chris Sigaty

Testassistent

Ian Welke

QA-Analytiker

Geoff Fraizer, Mike Givens, David Hale, Brian Love,
Dan Moore, Matt Morris, Dean Shipley, Jamie Wiggs

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Övrig testning

Eric Dodds, Frank Gilson, John Lagrave, Judah Mehler, Nick Santucci, Derek Simmons, Phil Stuart, Chris Millar

Maskinvaruspecialist

Vic Larson

Ansvarig, teknisk support

Twain Martin, John Schwartz

Teknisk support

Michael Barken, Roger Eberhart, Liem Le, Kirk Mahony, Mike Murphy, Chad Myers, Brandon Riseling, Jason Schmit, Mick Yanko

Online-support

Alen Lapidis, Scott Mercer, Pat Nagle, Collin Smith

Administration

Christina Cade, Kira Inlow, Dana Martin

Executive Dunsel

Alan Dabiri

Producenter, lokalisering

Flavie Gufflet-Dowling, Shane Dabiri

Koordinatorer

Antje Hink, Louis Mutter

QA, lokalisering

Padraig McCaul, Shane Moran, Juan Martinez

Tekniker, lokalisering

Mike Hayes, Damien Monaghan

Support, lokalisering

Florian Muller, Astrid Schiller

Grafik och design, lokalisering

Sheila Stephens

Informationssystemansvarig

Adrian Luff

Informationssystem

Chad Chaudhry, Andrew Edwards, Hung Nyugen

Pressansvarig

Susan Wooley

Utveckling

Paul W. Sams, Melissa Edwards, Shannon Welch

Juridisk rådgivning

Paula V. Duffy, Eric Roeder, Kevin Crook, Mark Reichenenthal

Marknadsföring

John Patrick, Steve Huot, Neal Hubbard, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Jeff Chenault

Försäljning, USA

Todd "Little Buddy" Coyle, Danny Kearns

Försäljning, övriga världen

Jack Allewaert, Ralph Becker, Christophe Ramboz, Jean-Daniel Pages, Florian Mueller

Direktförsäljning

Rob Beatie, Kim Farrington

Tillverkning

John Goodman, Tom Bryan, Jaime Chavez

Battle.net-partner

GlobalCenter, MindSpring, Exodus, Multiplay

Tack till

Blizzard North, Walter Forbes, Henry Silverman, Ron Millar, Adam Maxwell, Rob Pardo, Wizards of the Coast, Omar Adham, Gretchen Witte, Ray the Soda Guy, Robert A. Heinlein, sömnlöshet, Scott Adams, Trisha Ann Ochoa, Patricia Ford, Sausage McMuffins, Team Fortress Software, The Prodigy, Rage Against the Machine, Mountain Dew, Karen Peris (glow), Terry Gilliam, Tracey McNaughton, Jackie Chan, Strung Out, John P. Kee, Evander Holyfield, Erykah Badu, Scooperelli, Brazil 2001, Paul Thomas Anderson, the Shmoo, Gabrielle (Xenas urläckra kompis), Krissann, Steven Ward Bush, The Aesir, Nena, Team Hamro, Natalie Merchant, Dr. Gregory T. Street, Walt Simonson, Bob Huggins, Karen Milinka, Jenny Porter, Stanley Kubrick, Walter Takata, Steven Spielberg, Susan Stafford, Victor & Beverly Morhaime, Moebius, Edwin Braun, flickorna i Crazy Horse II, Guinness Brewing Company, The Poxo Boggards, Chris Quiming, Juan Gimenez, Rays stekta bacon, James Shipley, Lisa Pearce, Storm Watch 97 "El Nino", Jason Thor Hall, apor, Damian Russell Hall, Gene Roddenberry, Shanes (inte Alans) mamma, Molly Miller, Pen Pen, Marlboro, Dawn Sexton, Fran Loosen, Alison Leigh Breckenridge, Dawn Caddel, Lady Ariana, Stan Winston, Avalon Tattoo, Danny Boyle, the Notorious Crawfords, Master Brandon Dillon, Bill och Sharon Strain, Ozora Mirai, Tori Fitch, Eufemia Palomino, Bob & Frances Bridenbecker, Nuclear Rabbit, Kali Old Schoolers, Long Island Ice Teas, Michael Miller, Carl Sagan, The Andrews Boys, The Universal Cleric Corporation, Teri Huggins, Garrison, Valerie Marshall, Quinn Stafford, Elizabeth Millar, Lyssa Lenske, Michael Mann, Kristin Huntsman, Guttermouth, Rebekah, Melissa Estes, Alen Yen, Rush, Annie och babyn Madeline Strain, invånarna i SouthPark, Big Joe, Stymie Evets, Sandra Schneible, The Barenaked Ladies, Chow Yun Fat, Herodotus, Bob Moseley, 420, Christy Goddess, Ayukawa Madoka, Ethan Stafford, Martin Luther King Jr., ChickenKing, Richard Corben, Dragu Energists, Leslie the Long Beach Lovely, George Lucas, Miyazaki Hayao, åsnan Lucky, Sen.-CA, Salty Dog (R), Amos the Dog, James Cameron, Operation CWAL

Och till dig själv för att du läser detta!

Särskilt tack till

Chris McLeod
Bob och Jan Davidson

BLIZZARD ENTERTAINMENT

95

GENOM ATT INSTALLERA, KOPIERA ELLER GENOM ATT ANVÄNDA DENNA MJUKVARA ACCEPTERAR DU VILLKOREN FÖR DETTA LICENSAVTAL.

OM DU INTE ACCEPTERAR VILLKOREN I DETTA LICENSAVTAL, RETURNERA OMEDELbart DEN OANVÄNDA MJUKVARAN.

Upphovsrätten till denna programvara ("Programmet"), eventuellt tryckt material, eventuell online-dokumentation eller elektronisk dokumentation samt alla eventuella kopior och produkter av de ingående delarna av denna programvara och detta material tillhör Blizzard Entertainment, en del av Davidson & Associates, Inc., eller dess leverantörer. All användning av Programmet styrs av villkoren i Licensavtalet nedan. Programmet får endast användas av slutanvändaren i enlighet med villkoren i detta Licensavtal. All användning, reproduktion eller redistribution av Programmet som inte sker i enlighet med villkoren i Licensavtalet är uttryckligen förbjuden.

LICENSAVTAL FÖR SLUTANVÄNDARE

1. Licens för begränsad användning. Blizzard Entertainment ("Blizzard") ger härigenom en begränsad, icke-exklusiv licens och rätt att installera och använda en (1) kopia av Programmet för enskild användning på en dator eller bärbar dator. Slut användaren accepterar denna begränsade licens genom installationen av Programmet. Dessutom har Programmet en funktion för spel med flera deltagare, som tillåter att upp till åtta spelare per registrerad version av Programmet spelar samtidigt. Dessa extra kopior av Programmet går i detta avtal under namnet "Kopierade versioner". Du får installera Kopierade versioner av Programmet på ett obegränsat antal datorer. Kopierade versioner måste emellertid spelas i kombination med den registrerade versionen av Programmet som de har kopierats från. Alla villkor i Licensavtalet gäller också de Kopierade versionerna av Programmet, med undantag för att den Kopierade versionen kan installeras på ett obegränsat antal datorer. Programmet innehåller även en scenario- och bandeditor ("Editor"), härnåter kallat "Editorn", med vilken du kan skapa egna nivåer och annat material för egen användning i samband med Programmet ("Nytt material"). All användning av Editorn eller eventuellt Nytt material styrs av detta Licensavtal. Programmet licensieras endast, och säljs inte. Licensen ger inte anspråksrätt eller äganderätt till Programmet.

2. Ägandeskap. Alla anspråk, all äganderätt och immaterialrätt till Programmet och eventuella kopior (inklusive men inte begränsat till titlar, programkod, teman, objekt, karaktärer, namn på karaktärer, berättelser, dialog, slagord, plåster, koncept, grafik, animationer, ljud, musik, audiovisuella effekter, tillvägagångssätt, moralisk rätt, eventuell tillhörande dokumentation samt tillägsprogram ("applets") som ingår i Programmet) tillhör Blizzard Entertainment eller dess licensgivare. Programmet skyddas av upphovsrättsliga lagar i USA, internationell copyrightlagstiftning samt konventioner och andra lagar. Med ensamrätt. Programmet innehåller visst licensierat material och Blizzards licensgivare äger rätt att skydda sina rättigheter i de fall då det sker ett brott mot villkoren i detta Licensavtal.

3. Slut användarens ansvar.

A. Enligt villkoren i detta Licensavtal äger du inte rätt att kopiera, fotokopiera, reproducera, översätta, så kallad reverse engineer, utnyttja källkod, modifiera, deassemblera eller dekompile hela eller delar av Programmet, eller skapa produkter av de ingående delarna av Programmet, eller ta bort meddelanden eller etiketter om upphovsrätt från Programmet utan föregående skriftligt medgivande från Blizzard.

B. Programmet licensieras som en enskild produkt. Dess komponenter får inte avskiljas för användning på mer än en dator.

C. Du äger rätt att använda Programmet för eget bruk men inte att:

- sälja, ge andra parter någon form av borgensrätt eller överföra reproduktioner av Programmet, inte eller hyra, leasa eller licensiera Programmet till andra utan föregående skriftligt medgivande från Blizzard.
- utnyttja Programmet eller någon av dess delar i kommersiellt syfte inklusive, men inte begränsat till, användning på internet-café, dataspelscentra eller någon annan fast plats. Blizzard erbjuder ett separat platslicensavtal som tillåter användning av Programmet i kommersiellt syfte. Kontakta Blizzard för information.
- använda eller tillåta tredje part att använda Editorn och Nytt material som skapas av denna i kommersiellt syfte inklusive, men inte begränsat till, distribution av Nytt material på fristående basis eller förpackat tillsammans med annan program- eller maskinvara via någon form av distributionskanal, inklusive, men inte begränsat till, återförsäljning och online-distribution utan uttryckligt skriftligt medgivande från Blizzard, eller
- fungera som värd eller kontaktknuten för Programmet, eller emulera eller omdirigera kommunikationsprotokollen som används i Programmet nätverksfunktion via protokollmulerung, så kallad tunneling, ändring eller tillägg av komponenter i Programmet, använda tillägsprogram eller annan känd eller framtida teknik i allt syfte inklusive, men inte begränsat till, nätverksspel via Internet, nätverksspel med kommersiella eller icke-kommersiella spel nätverk eller som en del av sammansatta nätverk utan föregående skriftligt medgivande från Blizzard.

4. Programöverföring. Du äger rätt att permanent överföra alla dina rättigheter i detta Licensavtal under förutsättning att mottagaren accepterar villkoren och du accepterar att ta bort Programmet och eventuellt Nytt material från datorn eller den bärbara datorn.

5. Avslutning. Detta Licensavtal gäller till dess att det avslutas. Du kan avsluta Licensavtalet när som helst genom att förstöra Programmet och eventuellt Nytt material. Blizzard äger rätt att efter eget gottfinnande avsluta Licensavtalet i den händelse att du bryter mot villkoren i detta. I det fallet måste du omedelbart förstöra Programmet och eventuellt Nytt material.

6. Exportregler. Programmet får inte exporteras vidare, laddas ned eller på annat sätt exporteras till något land (eller invånare i länder) till vilket USA har utfärdat handelsförbud, eller till någon på den amerikanska finansdepartementets lista Specially Designated Nationals eller det amerikanska handelsdepartementets Table of Denial Orders. Genom att installera Programmet accepterar du ovanstående och intygar att du inte är placerad i, styrs av eller är invånare i något sådant land eller ingår i en sådan lista.

7. Begränsad garanti. Blizzard avsäger sig uttryckligen allt garantiansvar för Programmet, Editorn och Handböckerna. Programmet, Editorn och Handböckerna tillhandahålls i befintligt skick utan någon form av garanti, vare sig uttryckligen eller implicit, inklusive, men inte begränsat till, underförstådda garantier om lämplighet för ett visst ändamål. Användaren påtar sig hela risken gällande användningen av eller prestandan hos Programmet och Handböckerna, men Blizzard lämnar garanti i upp till 90 dagar från inköpsdatum att media som innehåller Programmet skall vara felfria när det gäller material och utförande. I den händelse att media under denna tidsperiod befinns vara defekt, samt vid presentation av inköpsbevis av det defekta Programmet, garanterar Blizzard enligt eget gottfinnande att 1) korrigera eventuellt defekt, 2) tillhandahålla en produkt med samma eller mindre värde eller 3) återbetala köpeskillingen. Ovanstående begränsningar kanske inte gäller dig, eftersom vissa amerikanska stater inte tillåter undantag eller begränsningar av underförstådda garantier eller garantiansvar vid defekter.

8. Ansvarsbegränsning. VARE SIG BLIZZARD, DAVIDSON & ASSOCIATES, INC., DESS MODER-, DOTTER- ELLER SYSTERFÖRETAG SVARAR FÖR SKADOR I FORM AV ALLA TYPER AV UTEBLIVEN VINST ELLER SKADA TILL FÖLJD AV ANVÄNDNING AV PROGRAMMET ELLER EDITORN INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL, FÖRLUST GOODWILL, DRIFTSVABBROT, DATORAVBROT ELLER SKADA ELLER ANNAN EKONOMISK SKADA ELLER FÖRLUST.

9. Skälig ersättning. Du accepterar härigenom att Blizzard åsamkas oersättlig skada om villkoren i detta Licensavtal inte uttryckligen upprätthålls, och därigenom accepterar du även att Blizzard, utan borgen, annan säkerhet eller skadebevis äger rätt till skälig ersättning med avseende på brott mot detta Licensavtal, förutom sådan ersättning som Blizzard äger rätt till under tillämplig lagstiftning.

10. Övrigt. Detta Licensavtal skall anses ha upprättats i delstaten Kalifornien och alla tvister som uppkommer på grundval av detta skall lösas i enlighet med kalifornisk lagstiftning. Du accepterar att alla anspråk som görs gällande i domstol av den ena eller bägge parterna mot den andra skall påbörjas och fortsättas i en statlig eller federal domstol i Kalifornien, Los Angeles med erforderlig jurisdiktion beträffande den aktuella tvisten. Detta Licensavtal kan endast utökas, ändras eller modifieras skriftligen av laglig part, med angivelse av aktuellt tillägg, aktuell ändring eller modifiering, och upprättas av båda parter. I den händelse att någon del av Licensavtalet av en domstol eller annan gällande juridisk instans bedöms vara otillämplig, skall en sådan bestämmelse genomdrivas i högsta möjliga grad och övriga delar av Licensavtalet skall gälla i sin helhet. Detta Licensavtal utgör och innehåller det fullständiga avtalet mellan parterna beträffande innehållet i detta och åsidosätter alla eventuella tidigare muntliga eller skriftliga avtal.

Jag intygar härigenom att jag har tagit del av och förstått ovanstående Licensavtal och accepterar att jag genom att installera Programmet binder mig till villkoren i detta. Jag intygar och accepterar även att detta Licensavtal utgör det fullständiga och uteslutande avtalet mellan Blizzard och mig, och att Licensavtalet åsidosätter eventuella tidigare eller samtidiga avtal, antingen muntliga eller skriftliga, samt all annan kommunikation mellan Blizzard och mig.